平成10年11月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第29号通巻238号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
November 15 No.238



ゲームセンターを10倍面白くする本

GAMEST

1998 11 15
定価 510円



SCOOP
幕末浪漫第二幕
月華の剣士
〜月に咲く華、散りゆく花〜

一押し
beatmania 3rdMIX
超鋼戦紀キカイオー

特集
Amusement Machin Show
最強ゲームはこれだ!!
ゲーメスト号外総合人気部門1位超鋼戦紀キカイオー



"熱き鼓動"が蘇る!!

去る8月30日、六本木ヴェルファーレで行われた"ZUNTATA LIVE 1998「guten Talk」from the earth"のライブアルバム。ZUNTATA RECORDSの作品を中心に、感動と衝撃にあふれた音と光と映像の一大イベントを2枚組CDにパッケージ。また、未CD化の曲もライブアレンジバージョンで収録!!

弾より速いサウンド衝撃波を浴びろ!!

OPERATION TIGER

11/21 on Sale!

オペレーションタイガー

全国のアミューズメントスペースでヒット中のガン・シューティングゲーム《オペレーションタイガー》のサウンドトラックが早くもCD化。ゲーム中の全BGMは勿論、未使用デモナレーションで新たに作成された衝撃的なストーリーデモ、書き下ろし唄入りエンディング曲も収録。作曲はパズルボブル「パオパオ島へ行こう!」、まじかるで〜と「あいどるにっき」等のkaru。専用筐体のスーパーウーハー並みの重低音を全身で受け止めろ!!

ZTTL-0032 価格2,550円（税込）

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元（株）タイトー
販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
（株）タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online"
http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html



TAITO
特殊武器を使ってクリーチャーを殲滅せよ!
本格派シューティングアクションゲーム
CHAOS HEAT
カオスヒート
株式会社タイトー
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3。
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。
ZUNTATA RECORDS新譜案内
ZUNTATA NEW RELEASES
güten Talk
AUDIO FILE
güten Talk
AUDIO FILE
CD
LIVE MEMBERS are . . . Keyboard: OGR / TAMAYO / Yack / 中山上等兵 / Karu
Guitar: Mar. / T.TAKAHASHI Percusion: SHU Drums: Mu-NAKANISHI
10/21 on Sale!
ZTTL-0031 価格3,600円(税込)
RECORDS

巻頭スクープ!!



まさに「新選組」なステージ！

幕末浪漫第二幕

月華の剣士

月に咲く華、散りゆく花

TM

※画面写真はすべて開発中のものです。



あかりの六合?・エフェクトが派手になっているようだ。



覚醒後の強さが気になる楓。

ついに第二幕が！

幕末という動乱の時代、歴史の表舞台には現れなかった物語を描いた剣劇浪漫対戦格闘ゲーム「月華の剣士」。その最新作が発表された。

弾きに代表される読み合いを重視したゲームシステム、それぞれの道を歩むキャラたち、雰囲気重視の背景、サウンドなど一貫してロマンティックな、それでいて良好なゲームバランスを保っていた名作の第二幕だけに、いやが応にも期待は高まる。

現時点で判明している前作からの主な変更点は以下の通り。

・弾きシステムの進化
・新たなシステムの追加
・新キャラの追加
・すべての背景を一新

今回は画面写真と新キャラのイラストをお見せできる。

遊びやすさ重視の傾向にあると思われる第二幕。詳細は、待て次号！（珈琲ふりーく）



新選組零番隊出陣！

真田小次郎

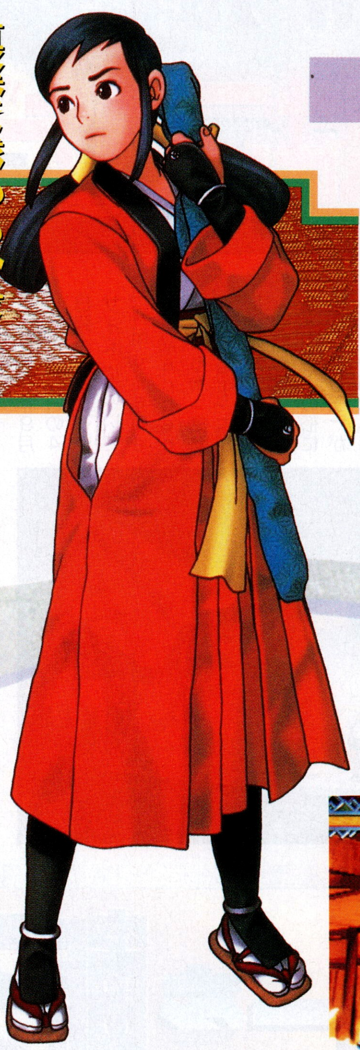
新選組零番隊組長。任務に忠実で規律に厳しい性格。零番隊士たちの心の支えになっているようだ。前作に出た新撰組隊士・鷲塚慶一郎との人間関係や、ストーリーにおけるポジションも気になるところだ。

月華最新作！第二幕開演!!

SCOOP

NEW GAME APPEARANCE

真実を求める少女
高嶺 響



名は「たかね　ひびき」。居合抜きを体得した少女である。刀鍛冶である父の死のきっかけとなった「銀髪の男」を追っている。月華の銀髪キャラは「紫鏡」「示源」そして今回の「刹那」といるが、はたして誰なのだろうか？



守矢の新月。2P兎は健在か？



凸凹コンビ。しかし、後ろの人物は誰？

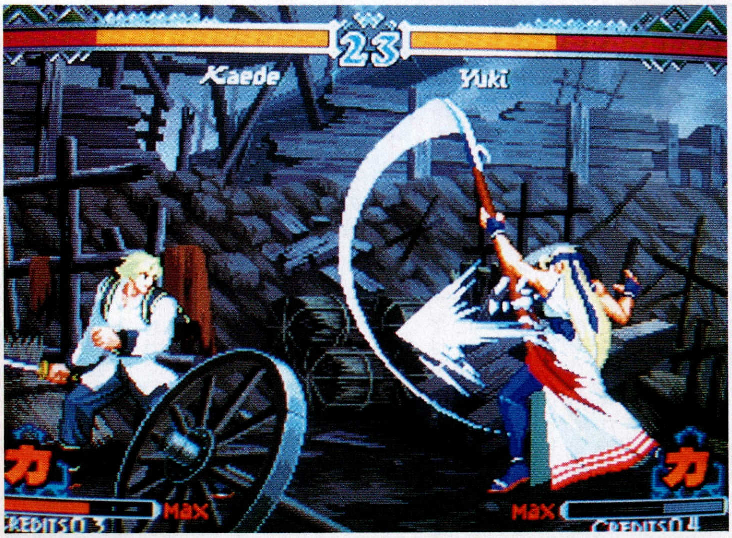








もしかしてここは薩英戦争後の薩摩？



待て次号！

黄泉比良坂を越えし男
刹那



「地獄門」より現れた者の一人。すべての存在に対する復讐を胸に「現世（うつしよ）」に降り立った。前作のラストで地獄門に吸い込まれた（？）嘉神慎之介との関係は不明。地獄門と何らかの関わりがあるのは確かなのだが…。

AMUSEMENT MACHINE SHOW '98 REPORT

AMショー最強ゲームはこれだ!!

AMショー'98開催!

1998年9月17日から20日の4日間、東京ビックサイトにおいて「AmusementMachineShow（通称AMショー）」が開催された。

今回のショーは各メーカーの俗に言う「隠し玉」が多く、セガの「NAOMI」基板や、それに伴うザ・ハウス・オブ・ザ・デッドシリーズ、カプコンの「パワーストーン」、タイトーの「レイクライシス」、コナミの「ビートマニアⅡDX」などなど、ショー直前の本誌付録「AMショー最強ゲームはどれだ」にも掲載されていないタイトルが目白押しだった。ほかにも画面の公開がなされていなかった「グラディウスⅣ～復活（仮称）～」も出展され、ブースに訪れた入場者たちは満足できるショーだったといえるだろう。

また、今回のショーでは各ブースの装飾規制が緩和され、コンシューマのゲームショーに比べても遜色のない華やかさであった。





新声社ブースでは毎回恒例となったゲーメスト号外を発行した。この号外はショーでしか手に入れることができないということもあり、相変わらず発行時間の前には黒山の人だかりができた。特に今回のショーは1位が予測しづらかったからかもしれない。安定した続編ビックタイトルのなさも起因しているのだろう。

石井ぜんじ AMショーを斬る!

今回のショーはターニングポイントだ

今回のショーは、今までのアーケードゲーム業界の流れが大きく変わろうとしている節目のショーだったと思う。実は今、大きな変革の時期に来ているのだ。

ここ10年くらい、セガ・ナムコなど大手メーカーは大型筐体ものや基板の性能を争うハイテク競争に終始してきた。圧倒的な技術力で他社を引き離そうというものである。

大手メーカーの思惑に対抗するように、カプコン・SNKなどのソフトメーカーは対戦格闘ゲームでよりプレイ時間が短く楽しめるゲームを目指してきた。そしてひたすら高いレベルでゲームを作り込み、ここまで対戦格闘ゲームを隆盛させてきた。

そこで大手メーカーも対戦格闘に進出してきたわけだが、ここにきて対戦格闘ゲームも当時の勢いがなくなってきた。大型ものでもなかなか採算がとれない。そうなれば、新しいものを模索していかないとゲームセンターが成り立たない。今はそういう時期なのだ。

現状のゲームセンターでは何が問題なのか

今まで大型ものや3D能力のある基板は、ハイテクのインパクトで見せてきた。しかし、モニターから受ける映像のインパクトは慣れると見飽きてくる。すでにそれを技術の進歩で補い続けるのには効率が悪くなっている。こういう時期には、ある程度楽しめるプレイ時間の長めのゲームが必要だと思う。

ところが、ゲームセンターは大型ものや対戦格闘に頼りすぎてきたため、少しプレイ時間が長いものは作れない産業構造になってしまっている。筐体や基板の値段は高いし、開発にも時間とお金がかかる。そのため面白そうな企画があっても、ゲーセンで成り立たない企画が非常に多い。

今までは対戦格闘がそれを補ってあまりあるパワーがあったからよかった。しかし今後を考えると、一部のジャンルに特殊化されたアーケード業界では家庭用ゲームに対抗できないだろう。家庭用では、ゲーセンにない面白さのゲームがいっぱいあるのだから。この状況を打開するには何をすればいいのだろうか。

いくつかの答えがこのショーの中に存在する

今回のショーで最も大きく方向性を打ち出してきたのがセガであろう。NAOMIは高性能な基板で目先の利益を追うのではなく、安い価格で多くの他社に供給する予定だ。これがうまくいけばメーカー間の技術格差が無くなり、より多彩なメーカーの参入によってゲームセンターが活気づく可能性がある。

また、高性能を追求するのではなく、安く供給することによっていろいろなタイプのゲームが可能になるのではないかと期待したい。単純にいかないとしても、ひとつの足枷を外したといえると思う。

このような根本的な改革に加えて、音楽ゲーム・シューティング・アクションゲームの復活も望ましい。とにかくジャンルを広く持つことが必要だからだ。特にビートマニア3rdMIXは、大型筐体ものでは珍しく利益が上げられる機種。大型ものならこのくらいの人気がないとやっていけない。いまどき貴重なゲームである。

それにくらべてアクションゲームはまだまだ問題を抱えていて、簡単には成り立たないジャンルだと思う。今回は成功しないかもしれない。それでも、こういうゲームは続けて出てこないと、なかなか定着しない。とにかく出てきたということ自体が大きい変化なのである。

今後、もっとゲームセンターにあるゲーム自体が面白くならなくてはいけない。メーカーには、その障害となる部分の構造改革まで考えて臨んでいってほしいと思う。

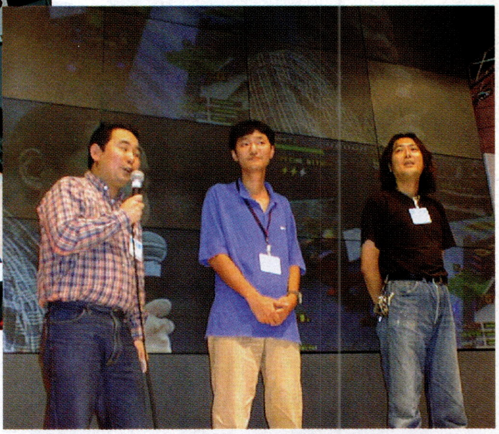
総合人気

順位	ゲームタイトル	得点
1	超鋼戦紀キカイオー	733
2	ジョジョの奇妙な冒険	507
3	ダンスダンスレボリューション	357
4	ビートマニア 3rd MIX	353
5	グラディウスⅣ～復活（仮称）～	266
6	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	227
7	サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝	205
8	電車でGO! Nゲージ編	196
9	ビートマニアII DX	159
10	スパイクアウト	149
11	スターウォーズ・トリロジー・アーケード	130
12	レイクライシス	121
13	対戦ホットギミック快楽天	92
14	レースオン！	83
15	デッドオアアライブ++	82
16	カオスヒート	76
17	ガンバード2	70
18	ガンメンウォーズ	68
19	ブラッディロア2	65
20	オーシャンハンター	62
21	弾銃フィーバロン	58
22	ファイティングレイヤー	57
23	ガントレットレジェンド	52
24	デッドオアアライブ2（仮）	46
25	オペレーションタイガー	44
26	ブラッドバレット	39
27	ポップンミュージック	30
28	アシュラブレード	23
29	パカパカパッション	21
29	パズループ	21

AMショー総合人気ランキング1位は 超鋼戦紀キカイオーだっ!



超鋼戦紀キカイオーの前には常に黒山の人だかりが！そのほかカプコンブースでは、恒例のスタンプラリーも開催された。（カプコンブース）



カプコンの顔、船水氏とスパイクアウトの名越氏をゲストに迎え、ゲーメスト編集長石井ぜんじ司会のもとに夢の対談が実現！（セガブース）

オペレーター人気

順位	ゲームタイトル	得点
1	ビートマニア 3rd MIX	178
2	超鋼戦紀キカイオー	106
3	ジョジョの奇妙な冒険	91
4	ダンスダンスレボリューション	76
5	ビートマニアII DX	52
6	対戦ホットギミック快楽天	49
7	グラディウスⅣ～復活（仮称）～	47
8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	47
9	カオスヒート	31
10	サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝	26
11	スパイクアウト	25
12	オペレーションタイガー	23
13	電車でGO! Nゲージ編	22
14	レイクライシス	19
15	レースオン！	19
16	ガンバード2	17
17	スターウォーズ・トリロジー・アーケード	17
18	弾銃フィーバロン	14
19	デッドオアアライブ++	14
20	ﾏｼﾞｶﾙ ﾃﾄﾘｽ ﾁｬﾚﾝｼﾞ featuring ﾐｯｷｰ	13
21	ポップンミュージック	12
22	ガンメンウォーズ	10
23	ブラッディロア2	10
24	オーシャンハンター	9
25	パズループ	9
26	ファイティングレイヤー	7
27	ガントレットレジェンド	6
28	ビーストバスターズ ｾｶﾝﾄﾞﾅｲﾄﾒｱ	6
29	デッドオアアライブ2（仮）	6
29	ダートデビルズ	5

基板出展人気

順位	ゲームタイトル	得点
1	超鋼戦紀キカイオー	757
2	ビートマニア 3rd MIX	403
3	グラディウスⅣ～復活（仮称）～	350
4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	243
5	サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝	226
6	レイクライシス	202
7	スパイクアウト	176
8	ダンスダンスレボリューション	150
9	電車でGO! Nゲージ編	144
10	ジョジョの奇妙な冒険	143
11	ガンバード2	134
12	デッドオアアライブ++	133
13	ファイティングレイヤー	129
14	対戦ホットギミック快楽天	113
15	弾銃フィーバロン	108
16	レースオン！	104
17	ビートマニアII DX	85
18	スターウォーズ・トリロジー・アーケード	81
19	ブラッディロア2	77
20	ガンメンウォーズ	76
21	オーシャンハンター	60
22	カオスヒート	49
23	ポップンミュージック	46
24	ガントレットレジェンド	42
25	ﾏｼﾞｶﾙ ﾃﾄﾘｽ ﾁｬﾚﾝｼﾞ featuring ﾐｯｷｰ	40
26	オペレーションタイガー	37
27	コナミ'80sギャラリー	35
28	パズループ	33
29	NBAプレイバイプレイ	29
29	パカパカパッション	29

※総合人気ランキングはすべての投票者及び、すべてのゲームを対象に、基板出展人気ランキングは実際にプレイできたゲームを対象に、オペレータランキングはオペレーターのみを対象に集計した結果です。

会場の生声

●超鋼戦紀キカイオー（カプコン）
ストーリーモードに対戦、ヒーローチャレンジとシングルでも対戦台でも稼動できるところが良いですね（オペレーター　男性　29歳）

●とにかくグラディウスⅣに期待。ジョジョが実際に見れなくて残念。（不明　男性　25歳）

●ダンスダンスレボリューション（コナミ）
まさに体汗出来ました。（オペレーター　40歳　男性）

●ビートマニア3rd MIX（コナミ）
ヴィジュアルも音もカッコイイので。でも、人前だと少し恥ずかしいかもしれないと思う。（メーカー　23歳　女性）

●グラディウス、（コナミ）
10年間待った甲斐があって、なかなか面白そう。（一般　男性　24歳）

●コナミ元気あるねぇ　（学生　男性　20歳）

●ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（セガ）
前作同様の集客が見える。安定感有り（オペレーター　男性　24歳）

●サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝（SNK）
ポリゴンでは、侍特有の爽快感が感じられない。2Dで出して！（学生　男性　21歳）

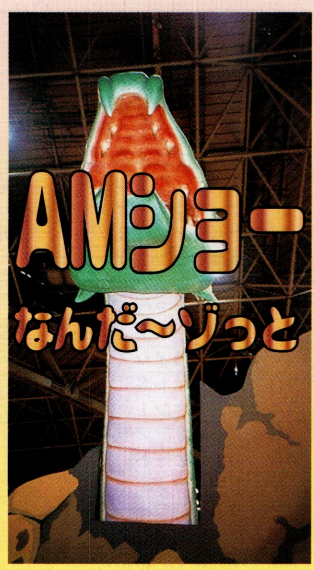
●電車でGO!Nゲージ編（タイトー）
ゲーセンでは無理と思うがレジャー施設に是非設置してほしい。（その他　29歳　男性）

●ビートマニアⅡDX（コナミ）
むずかしい。でも製品化されればライトユーザー向けのモードが付くのか？（ディストリビューター　25歳　男性）

●スパイクアウト（セガ）
見知らぬ人との協力が燃えた。（大学生　21歳　男性）

●前売りチケットが買いやすかった（みどりの窓口で売ってるとは思わなかった）（一般　男性　27歳）

AMショーなんだ〜ゾっと



1日目 特別招待日

アーケードゲーム大好きっ子にはたまらないイベントが年に2回ある。夏コミと冬コミ否、アジアモーターショーとMACEXPO虚偽、AOUショーとAMショーだ。2回のフリで不安感と期待感を適度に煽り、3回目に真実を持ってくる。これがジ☆ダップセの基本理念だ。

そんなわけで9月17日(木)早朝、ビックサイトに田渕健康(以下ケソ)、C・LAN(以下まさ)の両名は到着した。今日は特別招待日だけあって特別な招待日だ。来てるのは皆トクベツァーばかりだ。

そして10時。開場!!(掠れ声で)開幕ダッシュ用クラウチング姿勢でケソは問う。

「最初はどこへいくかね君」

「そうさなあ、今回の隠し玉、目玉焼き中の黄身、グラⅣに向かうのが王道じゃろう」

ウサギ跳びで進むこと3分、コナミブースに到着。すでに我々の疲労はピークに達していた。

「あんま変わってないね」

「グラっぽいね」

「そうだね」

…

「このド素人がー!」

我々の議論を中断したのは本誌ハイスコア担当にしてスコアラー兼グラツァー兼ヘキラーの京城その人だった。

「よく見てみろ貴様ら。自機が6種類に増えたじゃないか。うねる地形、復活するモアイ砲台…ああ目頭が熱い。感動したよ僕あ。おっと空いたようだ。ではまた後ほど」

納得した我々は次なる目的地、朝日エンジニアリングへ向かった。遊園施設の乗り物には定評のあるメーカーだ。今回もごきげんトーマスやレゴーゴーアンパンマンなど、計8機2種を出展している。

ケソは意気揚々とレッツゴージェームスに乗り込み、まさはクラウス号の座席に身を屈めて座る。気兼ねなくこういう乗り物を満喫できるのもショーの楽しいところだ。



ケソ大絶賛のレッツゴージェームス。煙も出るぞ。

「さて、今日はこのくらいにしておきますか?」

「ふむス」

満面の笑みをたたえて我々はビックサイトを後にした。

`98AMショーin
対戦格闘ゲーム

潜在人気は高く、いまだ進化の過程にあることは確かなのだが…。

担当:アディオス

格闘ゲームの出展数が少なめの今回のAMショー。最近では珍しいことだけに、ブースごとの反応、そしてショー会場の雰囲気(格闘ゲームに関した)はどうだっただろうか。

1位を獲得する所以はどこに…

まず総合ランキング1位に輝いた『超鋼戦キカイオー』からみていこう。格闘ゲームのトップブランドカプコンが放つロボット格闘である。その道では知らない人はいないスタジオぬえの強力を得て、ロボットファンにそのキャラクター性をアピールしている。それがはまるかどうかは個人的に疑問だったが、中、高生よりも20代後半に受けていたようだ。ブースでの演出も巧妙。数あるモニターのほとんどに写し出すほどの力の入れようで、これがまた派手なゲーム画面と相まって良く映える。人の着きかたも格闘ゲームの中ではダントツだった。プレイ後の感想(ゲーム性)は必ずしもいいものばかりではなかったようだが…。

アリカ期待のオリジナル格闘ゲーム『ファイティングレイヤー』は「キャラが地味」という人が多い。やはりその第一印象のせいか、ブース(ナムコ)のほうもそれほど混んでいるという印象はなく、繰り返しプレイすることができた。プレイしていた人のほとんどがEX2をやっていた(応用が効く)人なので、いきなり連続技を決め始め連勝していたのが印象的。



今は無理でも近い将来は、アリカ単体のブース演出を見てみたい。どこのメーカーにも真似のできないようやつをね。

『サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝』と『デッドオアアライブ++』は、今回のショーでは貴重な続編。目立った盛り上がりは見せなかったものの「好きな人はやる」といった印象を強く受けた。

斬魔伝は前作から比べると、見た目が格段に良くなった。今まで興味なかったのだが、とりあえずプレイしようという人も多くいたようだ。マイナーなタイトルではないので、混んでいるほどでもないがプレイしていない筐体は皆無だった。キャラ人気も高く、コスプレイヤーで個人的に最も多く見かけたキャラが「色」。いかにもSNKといった感じだ。



ショー会場で初の発表となった「デッドオアアライブ2」!

テクモブースではデッドオアアライブ++のほかに『エランドール』も同時に発表。巨大モニターとコンパニオンによる説明もそちらのほうに集中していた。しかし人の着き具合は++のほうがよく、ゲーム特性が今一浸透しなかったように思える。

ビデオ出展作に期待集まる

もちろん今回もビデオ出展のみの、格闘ゲームがあった。それらの中でも最も期待を集めていたのが、カプコンの『ジョジョの奇妙な冒険』。今のところ内容はまったく不明で、楽しめるのは雰囲気のみ。だが題材が題材だけに心待ちにする人が多く、アンケート2位という好成績をマーク。大型スクリーンには荒木飛呂彦氏本人のメッセージを流すなど、イメージ先行のセールスに余念がない。

そのほかのほとんどは『NAOMI』パーティーもの。個人的に一番気に入っているのが、カプコンの『パワーストーン』。雰囲気が「戦い」というよりは「冒険」といった感じで好感を得ていたようだ。そして『デッドオアアライブ2』。こちらはデモシーンのみだったが『NAOMI』パワーに期待がもてる。

今回のビデオ出展で特に気になったのが、いつまで経っても見たいところが放送されないということ。ここに挙げたタイトルは時間にして1ゲームで20〜30秒ほどしか流れていないのに対し、基板の紹介やそのほかは10分前後。もちろん、それらも大事だが、見ている人のほとんどが「長ぇ〜」そして「少ねぇ〜」では、やはり解消していく必要があるのではないだろうか。

続編に頼る時代は終わった?

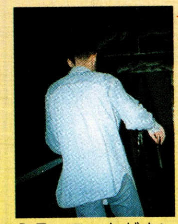
出展リストを見て誰もが言う、「今回は格闘ゲームが不作」と。確かに、ここ最近のショーの出展数からすれば、少ない印象を受ける。ただ単純な数よりも「ビックタイトルの続編」が出展されていないことが、このマイナスイメージの最も大きな要因と言っていいだろう。

元々、格闘ゲームは革新的ニュータイトルが発表されつつも「続編」または「類似したシステムを搭載したニュータイトル」によって、その繁栄を極めてきた。今回、目立ったビッグタイトルの続編がなくて、不作と感じるのは当然と言えば当然だ。ただ、中にはちょっとしたマイナーチェンジでも革新的要素を感じ、進化と捉える人も多く存在する。そしてこういった人たちが今の格闘ゲームというジャンルを支えているわけだが、はたしてそういうプレイヤーでさえ、今回のショーでもそう感じ得ただろうか。

2日目 招待日

9月18日（金）早朝、小雨降りしきる中、我々は再び爆裂臨海施設ビックサイトに向かっていた。この日は招待日。特別ではないので昨日よりも普通っぽいが、明日からの一般日よりかはちょっぴり偉い。
「今日はなにを食おうかね？」
乾布摩擦をしながらケソが問うた。ショー会場では選択肢が限られるせいか、メシが高くてまずいくせにすぐに売り切れる。いわゆる足下商売ってヤツだ。
「燕スープ定食か、くさや懐石あたりかな」
シャドーボクシングをしながらまさが答える。二人はそのままラジオ体操を始める。
…時は流れて10時。開場!!
（裏声で）今日はリバーサービスの「南京玉すだれ」やシグマの「バーニング三輪車」、アイマックス／サミーの「ハローキティのスピンダッシュ」などが本命だったが、我々は一目散にシーキュー・アメニックへ向かった（注：これらは本当の出展機種です）。
「噂のブラックホールとやらはここだなケソ」
「イエス。むふ～ん」
シーキュー・アメニックの超期待作「ブラックホール」は、ひとたび入ればまたたく星々のきらめきに心を奪われ、出た頃には50年の歳月が流れているというブツであるらしいとのことだった。
「よしケソ、入ってみろ」
「いやまさこそお先にどうぞ」
「いやケソこりゃこりゃ」
「いやさ…」
…
「愚か者！メストライターたるもの、そんな気構えでどうするよオイ。最近の若いもんはこれだからブツブツ…」
そこに佇むのは寝袋アクションゲーマーのMVPだった。
「貴公は入ったのか？」
「ああ、もう5ボスまではノーミスで余裕だ。1コインクリアは見えた。さて寝るか」
寝袋を広げるMVPを後目に、我らも入ることを決行！
「ジ☆」
「ダップセ!!」
そこには広大な空間が広がっていた。あたり一面をグリソグリソと流れる流星が平衡感覚を奪う。僅か5～6mの通路が、無限の回廊に感じられる。
「まっすぐ歩けねえ悲しみを堪能したさなあ」
「疲れたっスね」
「よし帰るか」
こうしてつつがなく2日目は終了したのだった。

これが内部！！


うそ。こっちがホントス。


中に広がる魅惑の世界。君は無事に抜け出せるか？



`98AMショーin アクションゲーム

ここに来て俄然、活気づいてきたジャンル。アクションゲームも今後はポリゴン主体!? 担当：MVP

多人数プレイはこれで決まり!?

前評判の高かった、セガの多人数協力型アクションゲーム「スパイク・アウト」は会場で行ったアンケートの結果に現れている通りの盛況ぶり。
個々のキャラクター視点で映し出されるオンライン・システムを使ったゲーム画面は非常に斬新で、従来の協力型アクションゲームのように友人同士で楽しめるのはもちろんのこと、見ず知らずの人との乱入プレイにもそれとはまた違った楽しさがあって○。

本場仕込みのおもしろさ


残念ながらアンケートのランキングに入ってこなかったものの、業界関係者や編集部内での評価が非常に高かった「ガントレット・レジェンド」。現時点では日本国内での販売を考えている…とのことだったが、実現すれば国内でもこんな光景をあちらこちらで見られる…かな？



スパイク・アウトを大々的に出展していた、セガブースは連日人・人・人！の混雑ぶりだった

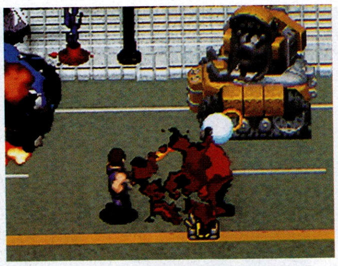
ショー会場でもうひとつ人目を引いたのは、アタリブースに出展されていた「ガントレット・レジェンド」。
シリーズの最新作にあたる今作品では、ポリゴンで形作られた立体構成のダンジョンを最大4人のパーティープレイで探索。しかも、基板に接続されているハードディスクにプレイヤーの個人データをネームと暗証番号で保存できる画期的なシステムを搭載。
出展台数こそ2台と少なかったものの、国産ゲームでは見られない雰囲気に道行く人も数多く足を止めていた。

可能性は無限大…


11月にセガから発売が予定されている「ドリームキャスト」との互換性を持ったNAOMI基盤で作られた「ブラッド・バレット」も期待のタイトル。完成度20％の参考出展とあってゲーム的な部分はまだまだ…だったが、それでも今から完成バージョンが待ち遠しい作品のひとつ

じっくり遊ぶならこれがおすすめ!!

アンケートで惜しくも上位に入ってはこなかったものの、「ショックトルーパーズ2ndスカッド」や「カオスヒート」といったタイトルも十分に期待できる出来映え。
乗り物などの新要素がプラスされたショックトルーパーズは回避動作がジャンプに変更されてプレイしやすくなり、稼ぎ要素もかなりおもしろい。
強力なサブウェポンや溜め撃ちを使って、次々とクリーチャーをなぎ倒していくカオスヒートも爽快感は満点だ。


担当：MVPおすすめのショックトルーパーズ2ndスカッド

未来は明るい？

遅ればせながら、ようやくポリゴン化の波が押し寄せてきた感のアクションゲーム。
内容的には従来のオーソドックスなタイプから、多人数協力プレイを主体としたものまで、時間を掛けてゆっくりと遊べそうなゲームが今後のラインナップにも目白押し。
コンシューマーとの互換性を持っているNAOMI基板など、次世代ハードと呼ばれる新技術とアクションゲームの融合に今後は注目すると共に期待していきたい…。



新基板G-NETの第1弾として出展されていたカオスヒート

3日目 一般公開日

ついにAMショーも3日目を迎えた。今日からは「一般入場」も加わり、戦況はさらなる混乱の呈を示してきた。

我ら歴戦の猛者ですら、少しでも気を抜くとたちまちに地に屈し、一般客の靴底に踏みにじられるのは明白であった。デッドオアゲーム、それが一般日公開日の合言葉だ。

「まさ、今日の作戦目的は何なんスか？」

「そうさなあ、今日は「スタンプラリー大作戦」と洒落こんでみるか、あ、こりゃこりゃ」

「ス、スタンプラリー大作戦ですとォ?!」

～スタンプラリーとは…古代中国、新暝寺の修行僧「酢譚・賦羅里」が編み出した暗殺拳で（中略）まあ、ぶっちゃけた話、会場内に点在するチェックポイントを回ってスタンプを集めて、景品を貰おうという粋な趣向である～

「んじゃ、早速いきますか」

「会場の8カ所を回ってスタンプを集めればいいんだな。バラバラになったミート君の体を集めるより簡単じゃあ」

しかし、鼻息荒く意気揚々と出発する我々の前に、突如人影が立ちはだかった。

「まてい貴公ら。この新声社一のスタンプラリーストの俺様を差し置いて、収集の旅に出ようなぞと笑止千万！」

「ああっ、おんしは忍者マニアにして洋ゲー命のKAL！」

「これから、拙者がスタンプラリーの何たるかを、その胸にしかと刻み込んだらッ！カモンウイズミー！」

心強い助っ人を得て、俄然盛り上がる我ら。だが、ここで突然アクシデントが！あまりの疲労&空腹のため、まさが突然昏倒したのだ！

「ま、まさっティア！」

「と…とてもひもじいのね…」

慌てて食料を探すも、運悪く一行には路銀の持ち合わせがなかった。のオッ！

「クッ…一体どうしたら」

「ム!?あれを見ろ！」

KALの指さす先にあったのは、ナムコブースで佇むカプリッチョ氏。そしてその手に握られていたのは…巨大なキノコであった。

「ありがたい！これでまさを救えるぞなもし！」



これで食料危機を乗りきれ！inナムコブース。

カプリッチョ氏に事情を話すと、氏は快く快諾してくれ、家宝のキノコを一行にお裾分けしてくれた。

「さあ、まさ！これで元気を出してください！」

グッタリとするまさの口に、むりやりキノコを押し込む。

「ン、ンマ～い！！」

次の瞬間、まさの顔色が黄色→赤→青に変わり、突如鼻息荒く会場を走り出した。

「ああ、よかったバイ。元気になってくれたですたい」

安堵のため息を漏らすけそとKALを尻目に、まさはいつまでも楽しげに錯乱して、会場内を走り続けた。やっぱAMショーはこうでなくちゃ。



キノコパワーを引きずったまま、スタンプラリーは続けられた。

`98AMショーin
シューティングゲーム

やっぱり強かった グラディウスⅣ！

担当：RED

人気ナンバー1はグラⅣ

今回のAMショーに出展されていたシューティングのなかで、人気ナンバー1となったのはグラディウスⅣ。グラⅢの発売以降、パロディウスシリーズやサラマンダ2、ソーラーアサルトなどグラディウスに関係するゲームは何作か発表されてきたが、正統な続編は実に9年ぶり。

待たされただけにマニアの期待感も強く、グラⅣのブースは、開場直後から常に黒山の人だかりだった。待たされただけに（？）他の格闘ゲームなどのブースに比べて、集まっている人の平均年齢が高めだったような印象も…。

プレイしている人は、あきらかに昔からグラディウスシリーズをやっていると思われる人が多く、数回のプレイでコツをつかみ、先のステージまで進んでいる人も多かったようだ。なかには、ショーバージョンでは最終面となるステージ5までクリアした人もいたぞ。



ついに出たグラディウスⅣ。待ちこがれていたファンも多い。

隠し玉 レイクライシス

タイトーからは、レイフォース、レイストームに続くレイシリーズ第3弾、レイクライシスが出展。カオスヒートに続き、新システム基板G-NETによる作品だ。

レイシリーズの核となるロックオンのシステムや、8ロック、16ロックの2機体から選べる点などはレイストームを踏襲しつつ、新要素として「浸食率」の概念を導入。

これがどのようなフィーチャーとなるのかは現時点では不明だが、かなり斬新なシステムとなるのは間違いないだろう。



こちらも固定ファン多し、レイクライシス。

安定 ガンバード2

レイクライシスに次いでプレイヤー人気が高かったのが彩京のガンバード2。内容的には大安定の彩京縦シューで、これまでの彩京シューティングファンなら安心してやりこめる出来となっている。

彩京は自社でブースを出していないため、ディストリビューターのブースに何カ所かに分散して出展されていた。

一カ所に台数がまとまっている場所はなかったものの、台が置いてある場所には、必ず何人かのシューティングマニアが群がっていたのが印象的だった。



マイナーチェンジにより熟成を深める彩京シュー最新作、ガンバード2。

そのほかのシューティング

怒首領蜂、エスプレイドとヒット作が続いたケイブからは、弾銃フィーバロンが出展。ケイブブランドのシューティングということで期待していた人も多かったようだが、怒首領蜂、エスプレイドを超えるにはやや厳しいか？

彩京はガンバード2のほかに、パイロットキッズという横シューも出展。昨年発売されたゼロガンナーと同じく、モデル2基板を使用した作品だ。ゲーム内容は、照準を飛ばして敵にロックマークを付け、敵を貫通する誘導ミサイルでまとめ殺しをすると、得点に倍率がかかるシステムが特徴。グラフィックも独特で、オモチャの敵がポリゴンでコミカルに描かれていて、独特の世界観、雰囲気を作りだしている。完成版に期待したい。

今回のショーにおけるシューティング全般を見渡してみると、グラⅣやレイ、ガンバード2など確実に遊べそうなビックタイトルが、すべて続編という点がやや気になる。

ファンが求める名作の続編も必要だが、次のショーあたりでは、オリジナリティあふれる野心作も出てきてほしい。

AMUSEMENT MACHINE SHOW '98 REPORT

AMショー最強ゲームはこれだ!!

4日目 一般公開日(日)

「とうとうショーも千秋楽を迎えたな、けそ」
「ああ。こうして生きてるのが不思議なくらいだ、まさ」
最終日、我らは意気揚々と水上バスにてビックサイトへと向かっていた。腕組みして甲板にそそり立つ我々を、容赦なく9月の直射日光が襲う。
「…ウ〜ップス」
軽い立ちくらみを覚え、海中落下の危険に晒されるジ☆ダップセの二人。だが、舟は吹く風も爽やかに、順調に目的地へと到着した。
するとそこにはおるわおるわ、休日を利用して全国各地からやって来たゲムっ子が、群れを成して会場を埋め尽くしていた。
「あわわわ、こんだけの人の群れにダイヴした日にゃあ、ケツの毛までむしられて鼻血も出ねえっチよ」
「けそ、怯むんじゃねえ!たとえ諸般の事情で昼飯代が出なくても、我らには行かねばならん使命があるっぺれ〜」
まさの心強い言葉を受け、けそは苦虫をかみつぶしたような表情で突入を同意する。
会場はあまりの熱気に蜃気楼を生み出し、所々ラスタスクロールが発生していた。
「むおっ!凄いダークフォースだ!しっこちびる!」
「くそう、こうまで人の数が多いと身動きが取れん。今日は愉快なステージイベントてんこ盛りだというのに…」
人の波に飲まれて呻く我ら。だがその時!まさの表情が「ニヤぴくキラーン」とまばゆい光を放った!
「これだッ!」
脱兎の如く駆け出すまさの先にあったのは、トーゴが誇る次世代ハイパーマシン「ペットミニ」の姿であった。颯爽と跨がり、ハンドルを握り締めるまさっティアの勇姿!

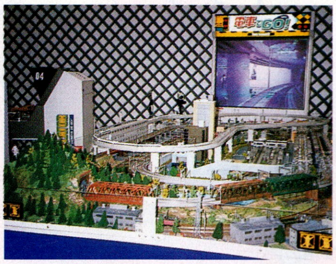

手足のようにマシンを操るまさ。夢はグリズル号でのF1出場だ。

「この「キラーグリズル号」さえありゃあ、いかに広い会場だって四畳半扱いだぜ!」
「ワアォ!シグマの「ショベルマスターぶちまけ権造」には名前負けしてるが、なんか楽に移動できそうなカンジ!」
2ケツ状態のグリズル号が動きだすと、周囲にいた民衆が、モーゼの十戒さながらに真っ二つに割れていく。
「あ、ほれ、発進しまさあ」
「合点ばい!」
新しい旅が今、始まる!…かもしれないと思われた瞬間、近くにいたトーゴの戦士が、何やら注意を促した。
「あの、それに乗ったままブースから出ないでくださいね」
ー我々の夏は終わったー
午後5時…長かった宴は終わり、ビックサイトを鮮やかな夕日が染める。
「なんちゅうかその、充実した4日間だったな」
「AOUも楽しみですね」
「次はうめえモン食いたいね」
「…そなかじ」
我々は心の中でAMショーの栄光を賛えると、有明に沈む夕日に向かって走り出した。
「ジ☆」
「ダップセー!」
(完)

`98AMショーin その他?

ここに来て俄然、活気づいてきたジャンル。アクションゲームも今後はポリゴン主体!? 担当:田渕健康

今回のショーは様々なジャンルが林立し、同一ジャンルだけに偏重しない、多様な作品が顔を揃えることとなった。中には実験的意味合いの元に出展されていた作品もあったのだが、どの作品も開発者たちの熱い意気込みをかいま見ることができたぞ!



ショー限定の「電GO!Nゲージ編」。ジオラマの風景をカメラで取り込んで走れる。

強いぜ!音感ゲーム!

今回のショーで一番勢いがあったのが「ビートマニア」を始めとする、所謂ゲーム性が「音楽」に依存している「音感ゲーム群」だったのだ!
特に、今回初お目見えとなった「ダンスダンスレボリューション」の周りは異様な熱気に包まれ、本当にここはゲームショーの会場か?と言うぐらいの高いテンションに支配されていた。
「ダンス〜」はプレイヤーのみならず、待っている人間やギャラリーも(練習がてら)曲に合わせてステップを踏むという有り様で、筐体周囲がダンスフロアと化すという異常事態が発生していた。こいつは発売後のブレイクが超!期待できるってモンだ!


画面の指示どおりにフットパネルを踏んでいけば、たちまちキミもダンサ〜なのね。

もちろん、音楽ゲーの大家である「ビートマニア」も、依然として高い人気を保ち続けていたぞ。12曲の新曲と、簡易型筐体を引っ提げて登場した「ビートマニア3rdMIX」、そしてネクストレベルのヴォルテージが期待の「ビートマニアⅡDX(参考出展)」も多大な注目を集めていた。
特にビートマニアⅡDXは筐体が1台しか出ていなかったこともあって、筐体周囲は会場内人口密度ナンバー1。
コナミ以外のメーカーでは、シティ筐体に対応したリズムセッションゲー「パカパカパッション」(ナムコ)、自分の耳を頼りにメロディーを再現する「モグラッパー」(セガ)などが出展されており、これからも続々と音感ゲームが登場しそうな今日このごろだ。



ビーマニ目当てで連日凄い人のコナミブース。きらめき高校もそろそろ卒業か。

大型筐体自由自在

こーいったショーで目立つのは、やっぱ大型筐体モノ。普段は1プレイ200円の少々お高いゲームも、会場では何げにプレイできるのがいい感じだ。
今回頑張ってたのがセガの「スターウォーズ・トリロジー」。ブースの入口にトルーパーはいるは、X-ウイング、ミレニアムファルコン号は飛ばすわで、ウォズっ子には答えられん一角になってたぞ。


もちろん、鳴り響くのはお馴染みのテーマ曲。

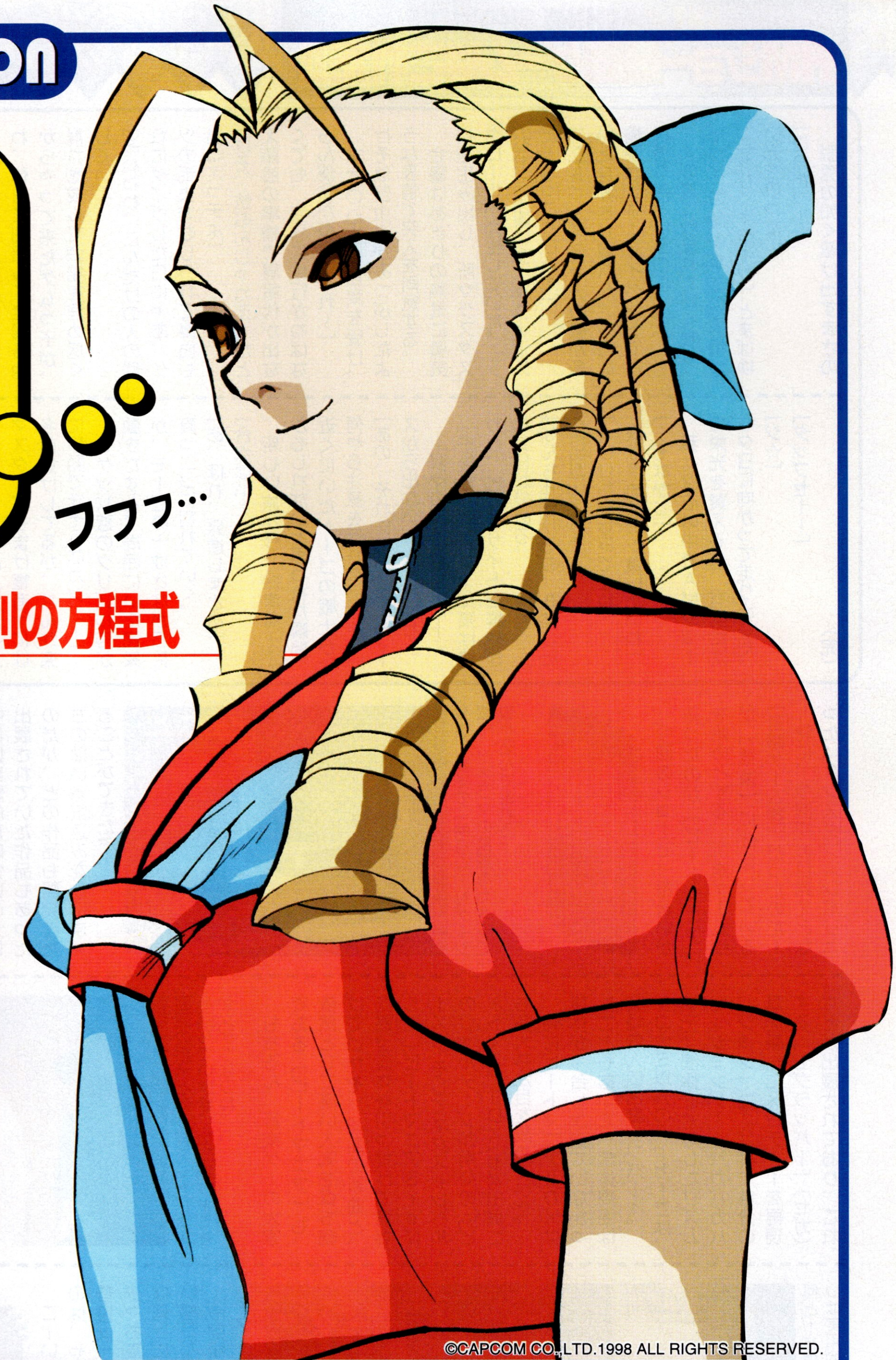
一際異彩を放っていた作品には、ナムコブースで出展されていた「ナムカム」シリーズがあった。
これはプレイヤー諸氏の顔を小型カメラで取り込み、ゲーム中のキャラクターとして登場させるもの。
普段何気なくやっている通信レースものも、画面の中に知人の顔が出てきたりすると、また盛り上がり方は格別!
ただ漠然と顔写真を写すだけではなく、相手のハンドリングミスを誘えるような表情を作ったり、可愛い女子は媚び媚びの写真で相手の油断を誘ったりと、色々愉快な楽しみ方もできそうだ。



何と!あの「悪役商会」が直々に顔面講座を!こいつは実用的だ。

GAMEST INFORMATION

これで、もう
負けませんわよ
さくらさん…！
（ゲーメストムックを読んで
自信満々のかりんお嬢さま）



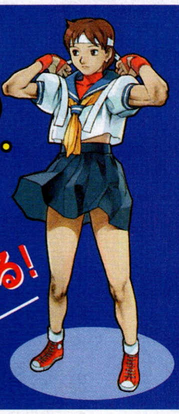
読んでから戦う、それが勝利の方程式



全国書店で
絶賛発売中!!

GAMEST MOOK VOL.159
ストリートファイターZERO3
本体価格1480円＋税

何だか
なあ…。



もちろん、
さくらもがんばる!





GAMEST COMICS
さくらがんばる
中平正彦
①巻:534円＋税
②巻:550円＋税

こちらも全国書店にて
絶賛発売中!!
※品切れの場合は、お近くの
書店にご注文下さい。

GAMEST 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

今号の…いちおし!

GAMEST PUSH UP TITLE
11/15.1998.

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98



いよいよK.O.F.ムック２冊目も発売近し！ＯＯＴキャンペーンの結果も掲載するので買ってね

P.14へGO！

ストリートファイターZERO3



好評連載！オリコンコーナーに連携技小特集&キャラ別対戦攻略とおおばん振る舞い！

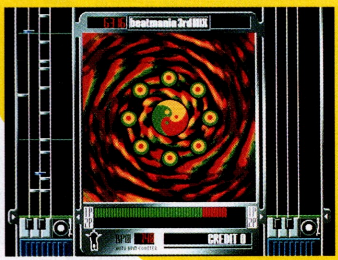
P.22へGO！

beat mania 3rdMIX



音楽というジャンルがアーケードで根付くとは誰が思っただろうか？君に根付け！

P.12へGO！



超鋼戦紀キカイオー



予告に偽りあり!?
エースパイロットへの道まであと3回。

P.30へGO！

～一押しタイトル先の先～

■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）
■スターウォーズ・トリロジー・アーケード（セガ）
■グラディウスIV～復活～（コナミ）
■ガントレット・レジェンド（アタリ）

ガンバード2

今度の冒険もなかなか面白そうだ！11月上旬の発売を前に、ガンバード２の世界観を案内していこう。

P.36へGO！

スパイクアウト

協力プレイという新しい形を作り出したスパイクアウト！君はもう体験したかな？

P.38へGO！

早くも（!?）特殊プレイ紹介!!



今回は、タイトル画面下に表示されている、特殊プレイのやり方と、その効果を解説。

担当DJ：SUW

待望のビートマニア3rdが早くも発売されて、約2週間が経ったんだけど、もうミンナはプレイしたかな!?これからビートマニアを始めようって人は、操作感覚と指の動きに「慣れ」をたたき込もう、ビートマニアは練習すれば、自然に手が追いついてくるようになるので、ヤリ込みや、家庭用でがんばってね。

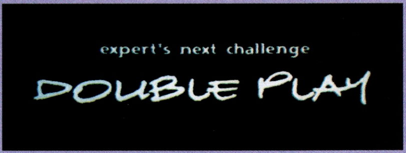
画面下の文字は?

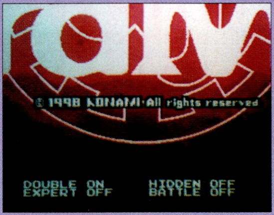
3rdMIXのタイトル画面の下に、小さい文字でなんか書いてある。これは、ビートマニアを隠しモードで遊ぶためのものだ。隠しモードをプレイするには、まずコインをいれたら、鍵盤をいろいろ押してみよう。すると「OFF」と表示されているところが「ON」に変化する。そしてプレイしたいモードのボタンを押したまま、スタートボタンを押せばOKだ。いろいろ組み合わせてプレイすることもできるぞ。

BATTLEモードのススメ

さすがは、今ノリにノっているビートマニア。ドコでも当然のように順番待ち状態だ。3rdは、全体的に1曲が若干長いので、3～4人待っているとチョットツラいし、もう1回やろうってなると、さすがにウヘィって感じだ。

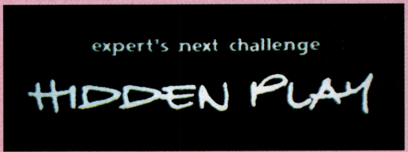
そこで、友達2人や、4人で待っているときは、隠しモードの「BATTLE PLAY」がオススメだ。BATTLE PLAYは、2PLAYにすると、通常通り4曲遊べるのは当然として、一方がもし終わってしまっても、一方がクリアしていれば、終わってしまったほうも、引き続きプレイが続行できるんだ。だから、あんまりビートマニアをプレイしたことがない友達と遊ぶときや、やたらと後ろに人が並んでいるときは、なるべくBATTLE PLAYで遊んでほしいね。



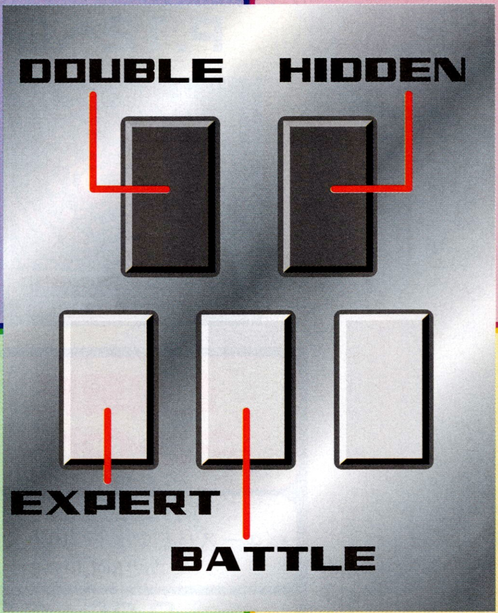


これも2ndMIXから引き継がれたモード。1クレジットで2曲しか遊べないが、ほとんどの曲を選べる（一部選択不能曲アリ）。街でビートマニアの2人用を1人でプレイしている強者プレイヤーを何度か見かけたことがあるだろう。彼らがプレイしているのが、この「DOUBLE PLAY」だ。やり方は、左の黒いけん盤を押したまま、スタートボタンを押す。下の「BATTLE PLAY」と併用すると、1PLAY側の楽譜が両方に表示され、なおかつゲージが1つという、よくわからないモードになる。わりとムズいし。





右の黒いけん盤を押したまま、スタートボタンを押すと、「HIDDENモード」でプレイできる。HIDDENモードは、前作の2ndMIXから引き継がれたモードで、通常プレイとちがう点は、上から降ってくるノートが、約1小節半手前で、突然消えてしまう。しかし、判定は残っているので「ココだ!!」というところで、ボタンを押さなければならない。いわば、記憶力や日頃のヤリ込みが非常にモノをいうモードだ。ダブルプレイはハデだが、こちらはいぶし銀のシブさが光るぞ。

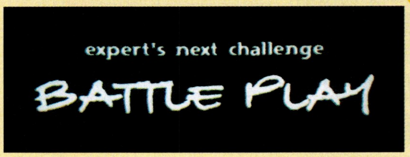




今作ではメインモードではなく、隠しになった「EXPERT MODE」。左の白い鍵盤を押したまま、スタートボタンを押せばOKだ。今回もモードが「CLASSIC」「VOCAL」「TECHNO」の3つで、決まった5曲が遊べるが、ゲージが初めから満タンの状態からスタートし、ミスするたびに減っていき、回復することはない。ゲージがなくなったら、即ゲームオーバーとなる厳しいモードだ。本当の対戦プレイがやりたいのなら、「BATTLE PLAY」と組み合わせると緊張感が出て楽しいぞ。







先程も述べたが、真ん中の白いけん盤を押しながらスタートボタンを押すと「BATTLE PLAY」が遊べる。このBATTLEモードは、クレジットが2つ入っていないと、単独で遊ぶことができないので注意。

BATTLEモードは4曲終了した時点で、勝ったほうには「WIN」、負けたほうには「LOSE」が表示される。友達とプレイするときや、大勢並んでいるときは、コレも楽しいぞ。

友達同士でスコアを競ってみるのもまたヨシ！

●「ビートマニア」の記事って書くの難しそうですね。これから「ポップンミュージック」「ダンスダンスレボリューション」も攻略するのでしょうが、このてのゲームを文章と写真だけで紹介するのって、すごく苦労しませんか?／岐阜県　P.N.ジークフリート君　◆サウンドがメインのビ←

最強DJはコイツだ!! beatmania BATTLE OF THE CLIMAX 1998

さる9月20、AMショー会場で、beatmania2ndMIXの全国大会決勝がおこなわれた。日本一のDJは誰だ!?

リポート：スー

全国を勝ち抜いた総勢約70名

激戦を極めた店舗予選、地区大会をを突破し、AMショー会場である、東京ビックサイトに集結した強者DJ達は約70名。早くもAM10：00から、第一次予選は開始された。

第一次予選の課題曲は、かなりの難曲「drum,nbass」だ。発表されたと同時に、選手達からざわめきがあがる。大会は、スコアで争われ、第一次予選では約70名から10名まで絞られる非常に厳しいものとなった。

約70名もいれば、いろんなプレイスタイルがある。こんな状況下なのにアレンジなかしちゃう者、右手を連打しリズムをとる(!?)者、中には、ソバ屋さんの恰好でステージに揚がり、持っていたざるそばのざるの中からビートマニアニットキャップをかぶりプレイする選手もいた。

みな実名で登録しているため「ダレ!?」というところでも、司会のオネーさんに名前を聞かれ、DJネームで答えた有名選手には歓声が上がる場面もあった。

そんな中、選手全員のプレイが終わり、集計後上位10名が選ばれ、トップで抜けたのは池田選手だ。スコアは、ボーダーボーナスが加わって、96309ptsの高得点だった。


ミンナ真剣にプレイ!!ギャラリーたちも固唾をのんで観戦していた。

実力が問われる「ballade」

第二次予選の課題曲は「ballade」。

この曲は数あるビートマニア収録曲の中でも、GREATの判定が非常に厳しく、日頃のヤリ込みや、実力が問われる曲の一つだ。第二次予選を通過できるのは上位4名だ。

第二次予選をトップで通過したのは吉嶺選手。スコアは、95528ptsとバラードにもかかわらず、かなりの高得点をマークしての通過だった。

熾烈を極めた準決勝

ここから、本職DJである宇治田みのる氏がMCに加わって、準決勝までコマを進めた4名に課せられた課題曲は「RAVE2nd」。

「なぜここで!?」との疑問が起こった直後に凄いことが起きた。1番手の桜井選手が、オールパーフェクト+ボーダーボーナスを出したのだ!!

よって、残りの3選手は「ミスったら負け」という厳しい状況に追い込まれてしまった。続く選手らがミスしてしまい、納得のいかない顔をしているところ、最後の吉嶺選手が同じくオールパーフェクト+ボーダーボーナスを成し遂げたのだ!!これにはギャラリーからの大歓声が起こった。私も大会で始めて鳥肌が立ってしまうほどだった。

わずかな差だった決勝戦

決勝戦の前に、両選手に課題曲は何がいいか、宇治田氏が聞いてみたところ、吉嶺選手は「ありえないけどハウススピリチュアル。ハードテクノだったら自信がある。」と答え、桜井選手は「スカかな!?あとヒップホップかも。」と軽くギャグをとばし、会場を湧かせてくれた。

そして発表された課題曲は「ska」。ふたりが自信なさそうな顔をのぞかせる。しかし決勝戦は始まった。まず一番手は桜井選手。最後の連打部分を少しミスってしまったが、得点はそれでも高い96713ptsだった。続く吉嶺選手は、プレイ終了後、吉嶺選手を映すプロジェクターに、クールな笑みと、軽いガッツポーズが映し出され、会場は歓声に包まれた。得点は99331ptsこの瞬間に吉嶺選手の優勝が決まったのだ!!おめでとう!!



彼が日本一のDJ!!吉嶺邦彦選手だ!!みんな拍手～っ!!

賞品は出演権!?

そして表彰式。本来なら3位の池田雅和選手まで表彰の予定だったが、宇治田氏のイキなはからいで、4位の日々選手にも賞品が送られた。

そして吉嶺選手に送られたトロフィーに加え、副賞はショー会場で参考出品として出されていた「beatmaniaⅡDX」の出演権だ!

つまり「ⅡDX」のゲーム画面の中央に、吉嶺選手のプレイの模様が映し出されることになったのだ!!これは楽しみだね!!

ちなみに吉嶺選手は、ゲーメストNo.237の「キャサ夫のどんな感じ」にも出ているぞ!!（ジャンプしながらスクラッチを回しているのが吉嶺選手）キャサ夫も結果を聞いて「やっぱりね」と言ってました。

エキシビジョンマッチ

表彰式が終わったあと、司会に呼ばれてゲストが登場。そのゲストとはナント、ビートマニア香港チャンプだ!!しかも女の子!!それと香港の本職DJの2人だ。

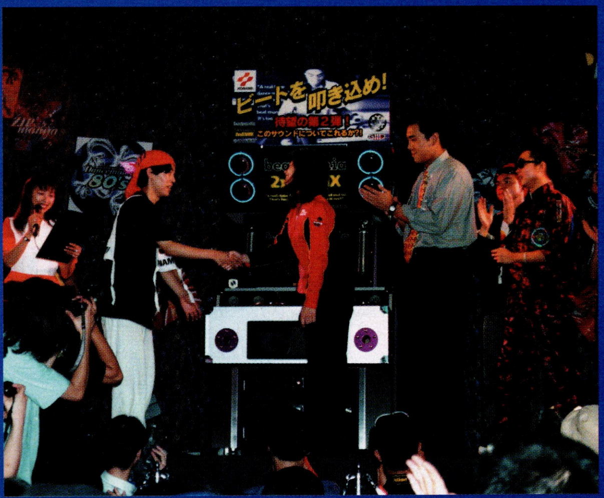
そして吉嶺選手との対戦が組まれ、日本対香港の国際対決とあいなった。課題曲は決勝と同じく「ska」。香港チャンプは長旅の疲れがひびいたのか、今一つ振るわず、吉嶺選手の勝利に終わった。

その後2人で「HOUSE」の2PLAY。サビのところで吉嶺選手が譲ったら、香港チャンプはなんなくダブルプレイを披露!かなりの盛り上がりを魅せた後、プレイ終了後に2人は握手。最高の盛り上がりのうちに全国大会決勝はその幕を閉じた。



中央にいるのが香港チャンプ。あの～、カワイイんですけど…


最後はダンサーも入り乱れての閉幕式。ホントにスゴかった!!



HOUSEの2PLAY後、2人はガッチリ握手。今この瞬間、ビートマニアよって国境を越え、友情が芽生えた!!本当に素晴らしいコトだと思わないか!?

P.S.GAMEST Q&A S

→ートマニアだけに、リズムや音をどう表現するかが記事のポイントですね。できるだけビートマニアの感覚が再現されるような紙面構成を心がけています。ポップンミュージックやダンスダンスレボリューションでは楽しい企画も準備しています。お楽しみに！（編集担当）

テクニカルマニュアル10/27発売決定！



©SNK 1998

今回は、高威力の連続技や対空性能等すぐ役に立つ知識満載。ムックの作業も大詰めで頑張ってます。

いろんなキャラを使ってみようキャンペーン第2弾

高威力連続技特集

痛い連続技を狙えるようになれば、それだけで対戦にも緊張感が出てくるはず。

担当：はまー

前回の「弱攻撃からの連続技集」に引き続き、そのキャラの「華」とも言えるものを紹介していこう。

弱攻撃からの連続技には、
・相手のガードを崩しやすい
・失敗したときのリスクが少ない(ヒット確認して出せる)
・前転への対処法としてかなり有効

というメリットがあった。が、対戦において不可欠ではあるものの、それが勝敗を決定づけると言うには少し弱い。やはり本命は、チャンスにガーンと叩き込む連続技になるだろう。そのチャンスとは、
・ジャンプ攻撃ヒット後
・相手の大技をガード後

を指す。相手の起き上がりに重ねてみるという方法もあるが、こちらはガードされたりコマンド投げをくらったりするので、あまりオススメできない。地上から攻撃を重ねたいのであれば、前述のようにヒット確認のできる弱攻撃からの連続技を使ったほうがいいだろう。

どう使う？

今回の表は、
・発生重視
・威力重視

にカテゴライズされている。それぞれの使い道について解説しよう。

「発生重視」は、最初の技の攻撃力発生が早く、とっさのばあいや相手の隙が小さいときでも狙っていくことができるものが中心。ジャンプ攻撃から狙うときは、多少打点が高くてもつながるこちらをメインに考えたほうがいい。



出の遅い足払いではなく、とにかく発生の早い技をつなげるのが基本。



ジャンプ攻撃から連続技を狙うときは、

「威力重視」は、相手にかなり大きめの隙ができたときに余裕を持って決められるものを指す。相手キャラによってはほとんど狙えないが、気絶させたときのことなどもあるので、覚えておいて損はないはず。

ちなみに、この両方にまたがっている連続技は、どちらの特長も兼ねている優れモノ。必ずマスターしておきたい。

技術面も補強しよう

最後に、これらの連続技を確実に決められるようにするためのワンポイントテクニックを復習しておこう。

●先行入力

KOF98では、自分が自由に動けない状態で必殺技（超必殺技）コマンドを完成させたとしても、そのままボタンを押しっぱなしにしておくことで、その入力をしばらくは受け付けていてくれる。

これを利用することで、キャンセル必殺技も楽に行えるようになる。たとえばハイデルンで「近距離立ちC（×2）→ハイデルンエンド」とつなげるばあい、近距離立ちCの1段目の間に入力を完成させてしまい、Cを押しっぱなしにしておく。すると、2段目がヒットした瞬間にハイデルンエンドが出てくれる、という寸法だ。

ただし注意点が1つ。「通常技→特殊技」のキャンセルに関しては先行入力が使えず、きちんと目押し（もしくは連打）する必要がある。ちなみに、「特殊技→必殺技」に関しては先行入力を使えるぞ。

●押しっぱなし入力

これは、必殺技を入力するときにほかのボタンを押しっぱなしにしながら入力すると、その必殺技ではなく通常技や特殊技が出てしまうことを利用したテクニック。

たとえばタクマで「近距離立ちC→➡+A→龍虎乱舞」とつなげるばあい、➡+Aのあと急いで↓↘→↘↓↙←+AorCと入力するのは、不可能ではないが難しい。そこで、近距離立ちCのあとCボタンを押しっぱなしにして↓↘➡+Aと入力し、➡+Aが当たってから↘↓↙←+AorCと続けてみよう。見事龍虎乱舞が出てくれるはずだ。

K.O.F. '98 SYSTEM

キャラ別高威力連続技表

キャラ名	発生重視	威力重視
京	近C┬→↓↘→+C→→↓←C→→C └→↓↘→+D→D→↓↙←↓→AorC（密着）	
紅丸	近D┬→→↓←D └→↓↘→↓↘→A	
大門	近D┬→→↓←→AorC └→→↓←→↓←AorC	近D→↘C┬→→↓←→AorC（密着） └→→↓←→↓←AorC（密着）
テリー	近D┬→↘C→←↓→D→→↓↘C └→↓↘→↓↘→B	
アンディ	近C（×1）→↘A（×2）→↙→A→↓↘→A	↘A（×2）→←↓→AorC→（→→から）↘A（×2）→ジャンプC+D
東	近C→→B┬→←↓→D └→↓↘→↓←AorC	
リョウ	屈C┬→→↓←D └→↓↙←C→→↓↘AorC（密着）	屈C┬→←↓→AorC→大ジャンプC+D（密着） └→↓↘→↓←A
ロバート	屈C┬→→B→→↓←D └→↓↘→↓←A	近C┬→←↓→BorD→→B→→↓↘（→↓←D）（密着） └→→B→↓↘→↓←A（密着）
ユリ	屈C┬→↓↘→C └→↓↘→↓←BorD	近C┬→↓↙←D └→→↘→↓←BorD
	屈A→→↓↘C→→↓↘C	
レオナ	屈C┬→↓溜め↑C └→→B→↓↘→↓←C	近D（×2）→→B→↓↘→↓←C
ラルフ	近C┬→←↓→BorD（←溜め→C） └→↓↘→↓←AorC	
クラーク	近C┬→←↓→BorD→↓↘→AorC └→→↓←→↓←AorC	→B┬→←↓→BorD→↓↘→AorC └→→↓←→↓←AorC
アテナ	近C→→↓↘C	屈B→→B（×2）┬→↓↙←D（端） └→→↓←→↓←AorC（端）
ケンスウ	近D┬→→↓↘C（連打）→←↓→C └→↓↘→↓←B	
チン	近C┬→→↓↘C └→↓↘→↓←C	
ちづる	屈C→→A┬→→↓←D（→D）→↓↙←D └→↓↙←↓→A	屈C→→A（→↓↘→↓↘→D）→D→D→C→C（密着）
舞	近C┬→←↓→D └→↓↙←↓→D	
キング	近D（×1）→↓↙←↓↙←BorD	
	近D（×2）→→↓←C	
キム	近C┬→←溜め→D（↓溜め↑D→D） └→→A→↓↙←→D	屈C┬→←溜め→D（↓溜め↑D→D） └→→A→↓↙←→D
チャン	近B┬→→↓←→AorC └→↓↘→↓↘→A	屈C（近D）┬→→↓←→AorC └→↓↘→↓↘→A
チョイ	屈C→→B→↓↘→↓←BorD（密着）	近C→→B→↓↘→↓←BorD（密着）
社	屈C┬→→A→←↓→A→↓↘→C └→→B→↓↘→↓↘→A（少し溜め押し）	
シェルミー	屈C┬→←↓→AorC→↓↘→BorD └→→↓←→↓←AorC	
クリス	近C→→A┬→→↓←C └→↓↘→↓↘→A（密着）	屈C→→A┬→→↓←C └→↓↘→↓↘→A（密着）
山崎	近C┬→→↓↘C └→→↓←→↓←AorC（連打）	→↓↘D（→↓↙←AorBorC→D）┬→（歩いて）近C→→↓↘A（密着） └→↓↘→↓↘→AorC（密着）
マリー	近C（×2）→→A┬→→↓←→AorC └→→↓←→↓←BorD	
ビリー	屈C┬→←↓→A→↓↘→AorC └→↓↘→↓↘→C	屈C（近D）→→↓↘D┬→（レバー相手方向で）ジャンプC（密着） └→↓↘→↓←C（端）（密着）
庵	近C→→A┬→↓↙←C×3 └→↓↘→↓←A	屈C→→A┬→↓↙←C×3 └→↓↘→↓←A
マチュア	屈C┬→↓↙←C×3 └→↓↘→↓→BorD	近D（×2）┬→↓↙←C×3 └→↓↙←↓→BorD
バイス	屈C┬→→A→←↓→B └→→↓←→↓←BorD	近D（×2）┬→→A→←↓→B └→→↓←→↓←BorD
ハイデルン	近C（×2）→→B（×1）→↓↙←↓→B	
タクマ	近C┬→↙溜め→D→→←→C └→→A→↓↘→↓←A	屈B×3→→A→↓↘→↓←A
柴舟	近C（×1）→↓↙→C×2→屈C	近C（×2）→→A→↓↙←↓→A
ヘビィ・DI	屈C→→A┬→↓↘→C └→→↙←↓→C	近D（×2）┬→→↓↘AorC（密着） └→→A→↓↙←↓→C
ラッキー	近C→↓↘→↓↘→B	近C→→B→↓↘→↓↘→C（↓↘→↓↘→B）（密着）
ブライアン	近C（×2）┬→←↓→C └→↓↘→↓↘→D	近C（×1）→↓↙←C（×1）→←↓→C→↓↓↓D→↓↑C（密着）
ルガール	近C（×2）→→B（×1）┬→→↓←C └→↓↘→↓←A	
真吾	近C┬→→↓↘D→↓↙←B（密着） └→↓↘→↓↘→A→↓↙←B（密着）	→B（×2）→↓↘→↓↘→A→↓↙←B（密着）
'95京	近C┬→←↓↙D └→↓↘→D→D→↓↙←↓→C（密着）	
テリー（裏）	近C（×2）→→A（×2）→←↓→D→↓溜め↑C	
アンディ（裏）	近C（×1）→↘A（×2）→↙→A→↓↘→A	屈C→↘A（×2）→↓↘→↓↘→C（連打）（密着）
東（裏）	近C→→B→←↓→D→	近C→C連打（×3）→↓↘→C（密着）
	近C→↓↘→↓↘→C	
リョウ（裏）	屈C┬→→↓←D └→↓↘→↓←A	
ロバート（裏）	屈C┬→→↓←D └→↓↘→↓←A	近C→→B┬→→↓←D（密着） └→↓↘→↓←A（密着）
ユリ（裏）	屈C┬→↓↘→C └→↓↘→↓←BorD	近C→↓↘→↓↘→AorC
舞（裏）	近C┬→←↓→D └→↓↙←↓→D	
乾いた大地の社	屈C→→B（→A）┬→→↓←→AorC └→→↓←→↓←AorC	
荒れ狂う稲光のシェルミー	屈C┬→→B（×2）→↓↙←C └→↓↘→↓↘→AorC	
炎のさだめのクリス	近C→←↓→BorD→大ジャンプC	近C→→A→←↓→BorD→→↓↘A
	近C→→A→↓↙←↓→A	
ビリー（裏）	屈C┬→←↓→A→↓↘→AorC └→↓↘→↓↘→C	屈C（近D）┬→→↓↘D→↓↙←C（密着） └→↓↘→↓←C（端）（密着）

編集部調べ

K.O.F.'98 SYSTEM

対空強化計画

各キャラの主要対空技リスト付き！

ジャンプが強力なゲームだけに、対空はしっかり押さえておきたい！

担当：珈琲ふりーく

K.O.F.'98 SYSTEM

KOFシリーズのジャンプは数多くの軌道があり非常に強力である。ジャンプに数多くの軌道があるということは、対空も様々な方法を考えておく必要があるということだ。

ここではこのゲームの対空について考えてみよう。

対空の種類

一口に対空といっても、大きく分けて四つの方法がある。

一つ目は相手がジャンプしようとしてレバーを上に入れたときやジャンプの上昇中を落とすもの。これは牽制技の主な役目である。いわゆる地上牽制技でジャンプの上昇中にも当たってくれる技があれば、その技に任せると良い。相手のジャンプが小ジャンプや中ジャンプであれば軌道が低いので、頂点近くでも牽制技で対応できることが多い。



跳んでしまうと強力なジャンプも、跳ぼうとしているところなら。

二つ目は相手がジャンプの頂点近くにいるところを落とすもの。こちらもジャンプして空中戦に持ち込んだり、高い位置に攻撃判定が出る技を出しておいたりする形だ。この形は相手のジャンプをある程度読んでおく必要がある。

また、こちらもジャンプしようとしていたときに空中で遭遇戦になることも多い。この場合は空中投げを持っているキャラや攻撃判定が出ている時間が長いジャンプ攻撃を持っているキャラが有利だ。



相手のジャンプに合わせてこちらもジャンプ！

三つ目は相手のジャンプを見てから落としに行くもの。いわゆる「対空技」である。次のページにおすすめな対空技を載せておいたので参考にしてほしい。ただしジャンプによる対空とゲージ使用による対空は除外してある。

四つ目はジャンプ攻撃をガードした後に反撃するもの。ジャンプ技を出すタイミングの傾向として、二つ目や三つ目の方法で落とされないよう早いタイミングで攻撃を出してくることが多い。その場合はジャンプ攻撃をガードしてから反撃や割り込みを狙ってみるのも手だ。この方法に適している技はコマンド投げや発生の早い技だ。ただしこの方法は相手のジャンプが小ジャンプや中ジャンプの場合にのみ有効である。ノーマルジャンプや大ジャンプの場合はガード時間が長いので割り込むことは難しい。



相手のジャンプを見てから強力な対空技で落とすことができれば。



相手の攻撃をガードしてからコマンド投げを狙うのは常套手段。

これら四つの方法は相手がジャンプしてから着地するまでに対応した四段構えの形になっている。もちろん常に四段構えの対空を考えておく必要はない。自キャラの性能や相手の動きを見て有効そうな方法を選び出し、二段構えぐらいの対空を考えておくと良い。例えば牽制技とジャンプ攻撃を多用して早い段階で相手のジャンプを封じておくとか、普段は見てから対空技を出すようにしておき間に合わないときはガードしてから反撃を考えてみる、という形にしておくと効率がよい。



コマンド投げをジャンプでかわす相手は、対空技で落とせばよい。

地上対空に注目

ジャンプが強いKOFシリーズ（とくに96以降）では、ジャンプ攻撃に対してこちらもジャンプ攻撃で対抗する、という考え方を持っておきたい。この場合先にジャンプしたほうが上をとりやすい。ジャンプ攻撃は斜め下方向に強い傾向にあるので、空中戦は上をとったほうが有利である。跳び込まずに空中で上をとる方法としては垂直ジャンプがおすすめだ。あらかじめ垂直ジャンプをしておけば、相手が跳び込んできても横から迎撃することができる。

ただし垂直ジャンプに頼り過ぎていると、垂直ジャンプの下降中に跳び込まれるようになる。こうなると上をとることは難しいので、地上対空か、ガード、前転、後転、避けといったところに頼らざるを得ない。

ここで地上対空を使えるかどうかは、自分のキャラが強力な地上対空を持っているかどうかにかかっている。

表の見方

左ページの表は各キャラの主要な地上対空技だ。先に書いた通り、ジャンプ対空、ゲージ使用対空（超必やガードキャンセル）ははぶいてある。

頭についている◎や△は基本的に攻撃判定の強さを表す。◎は最強クラス、○はかなり強い、△はまあまあ強い、×はあまり強くない、といった感じだ。

打ち勝ち易さということでいえば、◎はほぼ一方的に勝てる、○は相打ちになりやすい、△は負けることもある、×は勝てることもある、といった感じになる。

無敵やガード時間があれば評価は上がるが、実際の使い勝手も考慮に入れているので、評価は曖昧なものである。

もちろん技によって得意な角度なども存在するので、様々な角度から攻撃をぶつけてそれも評価に含めてある。備考欄の「真上に強い」とか「真上専用」といった表記も参考にしてほしい。

備考欄の他のコメントのうち説明が必要と思われるものについて触れておこう。

・「ガード時間有り」

発生時に相手の攻撃をガードしながら攻撃することができるガード時間があるもの。ガード時間がある技は、当たり自体は強いが相手の打点が低いと相手に着地されてしまう恐れがある。例えば社のアッパーデュエルはこの表には載せていないが、ガード時間を持ってはいるが実際に対空技として使うと着地されてしまうことが多い、ということで割愛してある。

・「Cは引きつけ可」

AとCのどちらも強力な対空必殺技で、Cの出かかりの無敵時間が長かったり、やられ判定が極端に低くなっている技がこれにあたる。Aのほうが振りが早く扱いやすい面もあり、状況や好みの問題だ。

もちろん引きつけ可となっていなくても◎の必殺技であれば大抵引きつけることができる。「引きつけて使う」は次項の「早めに出す」という使い方ができないものを指す。

・「早めに出す」

通常技の対空技は、基本的に早めに技を出しておき、攻撃が伸びきった瞬間をジャンプ中の相手にぶつけるという使い方になる。そのため通常技にはこのコメントは省略しているが、必殺技でこの使い方をする必要がある技にこのコメントをつけてある。

P.S.GAMEST Q&A S

Q：KOF'98のアテナのスーパーサイキックスルーは『Super Psychic Through』なので、略称は『SPT』ですよ。去年もやってましたよね、コレ。ムックでは直ってたのに…。ももやんさん、もう忘れたんですか？／福岡県　P.N.誤字君　A：ごめん、忘れてた。（ももやん）

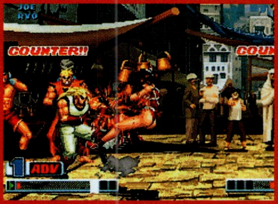
◀主要対空技表

キャラ名	評価	技名	備考
京&95京	△	屈みC	
	◎	鬼焼きA(ノーマル)	ガード時間有り
	◎	鬼焼き(95)	Cは引きつけ可
	○	朧車D(95)	早めに出す
紅丸	◎	スーパー稲妻キックB	
大門	○	斜め下C	真上に強い
	△	遠立ちD	
	○	雲つかみ投げ	早めに出す
ハイデルン	○	ムーンスラッシャーC	早めに出す。真上に強い
タクマ	△	屈みC	
	○	遠立ちB	
柴舟	△	屈みC	
	◎	鬼焼きC	
ブライアン	△	屈みC	
	○	ロケットタックルD	ガード時間有り。真上に強い
ラッキー	○	デスヒールD	早めに出す
	○	サイクロンブレイクB	早めに出す
ヘビィ・D！	○	屈みC	
テリー&テリー(裏)	○	斜め下C	
	◎	ライジングタックルC(ノーマル)	ガード時間有り
	◎	ライジングタックルC(裏)	
アンディ&アンディ(裏)	◎	昇龍弾C	
	○	空破弾B	
	○	立ちB	
東&東(裏)	◎	タイガーキックD	
マリー	◎	斜め下B	
	○	バーチカルアローD	
	◎	M．リバースフェイスロック	当て身
山崎	△	屈みC	
	○	サドマゾ	当て身
	○	蛇使いA	早めに出す
ビリー&ビリー(裏)	○	屈みC	
	◎	旋円殺棍(ノーマル)	Cは引きつけ可
	○	雀落とし（裏）	早めに出す
リョウ&リョウ(裏)	○	屈みC	
	◎	虎砲C(ノーマル)	
	◎	虎砲AorC（裏）	
ロバート&ロバート(裏)	○	屈みC	
	○	昇龍C	
ユリ&ユリ(裏)	○	屈みC	
	○	ふっとばし	
	◎	ユリちょうアッパーA(ノーマル)	真上に強い
キング	◎	屈みC	
舞&舞(裏)	○	遠立ちC	
	◎	龍炎陣(ノーマル)	Aは真上に強い。Cは引きつけ可
	○	小夜千鳥A(裏)	早めに出す
ちづる	△	屈みC	
	◎	天神の理C	
キム	○	屈みC	真上専用
	○	立ちD	遠近どちらでも
	◎	飛燕斬B	
チャン	○	屈みC	
	○	鉄球大回転	早めに出す
チョイ	×	立ちC	
	×	竜巻疾風斬	真上専用
アテナ	○	サイコソードC	
	△	立ちB	
ケンスウ	◎	龍顎砕D	真上に強い
	◎	龍連牙・天龍	ガード時間有り
チン	○	屈みC	低い姿勢から攻撃。転んだ後も攻撃判定有り
	△	屈みD	姿勢の低さを利用
	◎	柳燐蓬莱A	ガード時間有り
レオナ	○	屈みC	発生が早い
	○	屈みD	姿勢の低さを利用
	○	遠立ちB	
	○	ムーンスラッシャーC	真上に強い
ラルフ	×	屈みC	
	○	急降下爆弾パンチ	真上に強い
クラーク	△	遠立ちD	
	◎	フランケンシュタイナー	引きつけて使う
クリス&クリス(裏)	○	立ちD	遠近どちらでも
	○	屈みC	
	◎	ハンティングエアC(ノーマル)	
	○	つきをつむほのおA(裏)	
シェルミー&シェルミー(裏)	○	屈みC	
社&社(裏)	△	屈みC	
庵	◎	鬼焼きC	
マチュア	○	屈みC	
バイス	○	屈みC	
	○	遠立ちD	
ルガール	△	遠立ちD	
	○	ジェノサイドカッターD	早めに出す
真吾	○	屈みC	低い姿勢から攻撃
	○	鬼焼きA	

（編集部調べ）



45度から上方向に強いムーンスラッシャー。



昇龍弾はAで相打ちし空破弾の追い打ちを狙う手も。他キャラでも応用可。



相手の打点が低いとサドマゾは前転されてしまう。



ユリのふっとばしは出が遅いが判定自体はかなり強い。



クリス（裏）つきをつむほのおやマチュアの屈みCは横に強い。



真吾の屈みCは一部のコマンド対空技のように姿勢が低くなる。

対戦攻略 無敵なる剛腕

一撃屋さん リョウ・サカザキ

力押しで強引に勝ちにいけ!

担当：CHU



RYO SAKAZAKI

基本戦術(共通)

スタートボタンを押しっぱなしにすることでタイプを変えることができるリョウだが、そのどちらのタイプにも共通していえるポイントがある。まずはその共通項目から覚えていこう。

■基本はB■

遠距離立ちBは出が早くリーチもあるので、中距離間での牽制に使える。

近距離では連続技狙いで屈みBを使い、ガードされていた場合は屈みBを届くだけ当てて間合いが離れたら遠距離立ちBに連携していこう。



かな～り頼れる牽制技の立ちB。相手の出鼻をくじけ!

■連続技はリズミカルに■

屈みB×1～3→遠距離立ちAキャンセル弱飛燕疾風脚。

これは前記の屈みBからの連続技。屈みBは基本的に2発と考え、あまり欲張らないほうがいいぞ。

■対空は2つ■

相手に跳び込まれたときは無敵時間のある強虎砲で落としていくのが理想。早めの屈みCもそれなりの対空性能があるので、虎砲コマンドが苦手な人はこちらを使おう。

■困ったら弱虎咆■

相手に攻め込まれて連携をくらっているときの切り返しや、相手が牽制技を出してきそうだと感じたときは、とりあえず弱虎砲を出してみよう。ヒットしなくても大した隙はなく、反応の遅い相手にならば対反撃用に再度弱虎砲を出すというのも有効だ。

ただし反応のいい相手だと弱虎砲の隙にしっかりと反撃してくるので多用は禁物。

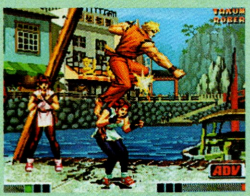
■ガードをゆさぶる■

相手の起き上がりや、攻めの一つとして覚えておいてほしいのが、ジャンプCによるめくり攻撃と中段攻撃の➡+Aだ。

めくり狙いのジャンプCのコツは、あまり引きつけずに早めに出し、ジャンプの間合いは深く跳び込むよりも相手に重なるような浅いジャンプのほうが当たりやすい。

めくりジャンプCの後は地上技につなぎにくいので、ガードされてもいいCキャンセル虎煌拳か、ヒット確認をしつつ屈みBからの連続技を狙っていくといいぞ。

➡+Aは相手の起きあがり時だけでなく、ジャンプ攻撃の直後や屈みBから連携して出していくと効果的だ。



ボケ～ッとしてるやつには、めくりでゴチ～ン。

通常投げ	
谷落とし	投げ間合いで ⬅or➡+C
巴投げ	投げ間合いで ⬅or➡+D
特殊技	
氷柱割り	➡+A
必殺技	
虎煌拳	⬇⬊➡+AorC
虎咆	➡⬇⬊+AorC 《猛虎 雷神剛》 ヒット中➡⬇⬊+AorC
飛燕疾風脚	➡⬊⬇⬋⬅+BorD
極限流連舞拳	投げ間合いで ⬅⬋⬇⬊➡+AorC
猛虎 雷神剛	⬇⬋⬅+AorC
猛虎 雷神刹	⬇⬊➡+BorD
超必殺技	
龍虎乱舞	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
覇王翔吼拳	➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC
天地覇煌拳	⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC

正拳伝説'98(ノーマルリョウ)

去年から加わったまだ新しい技なのにもかかわらず、すでにリョウのシンボル的な技となっている天地覇煌拳。

パワーMAXなら一撃で相手を気絶させることができ、さらには攻撃判定がでるまで無敵状態。これはもう使うしかない。ただし、エキストラの場合はMAX状態=危険な状態なので、この記事は基本的にアドヴァンスト用となるのをご理解いただきたい。

■2つ溜まったらすぐ発動■

まずは最低条件である、パワーゲージ2ストックを用意する。溜まったら相手の攻撃を受けないように間合いをとってすぐさま発動。これで準備OKだ。

では問題の狙うポイントを挙げていこう。

●対空に使う

無敵を利用したオーソドックスな方法。相手の技によっては相打ちになることもあるが、そんなことは気にしない。相打ちだろうがヒットすれば相手は気絶、たっぷりお返ししてやろう。

●反撃に使う

攻撃判定の出の早さを生かした方法。いろんな技の隙に正義の拳をぶち込めるぞ。

鬼焼きなどの上昇系の技などの明らかに反撃できる技はもちろん、他にも庵の葵花やアンディの残影拳、舞の白鷺の舞、社のスレッジハンマー、ルガールのゴッドプレス、京と真吾の毒咬み+αなどのガード後に、反撃できめることが可能だ。



ハイ、君気絶確定。お疲れさん、すぐ楽にしてやるよ。

●連続技に使う

説明するまでもない、連続技に組み込んできめる方法。

弱攻撃からつなげることができるので、屈みB→立ちA(屈みA)キャンセル天地覇煌拳とつなげることが可能。

実戦で決めるチャンスが意外と少ないのが欠点?

●強引に使う

相打ち覚悟で相手を強引に気絶に追い込む方法。マリーのCキャンセルや➡+Aなどの、ヒットすれば連続技だがガード時は連続ガードになっていない、連携に対して使っていく方法だ。特に有効なのが、ありがちな連携である「強攻撃キャンセル飛び道具系必殺技」に対する割り込み。この場合大抵相打ちになるのだが、相手を気絶に追い込んで連続技をいれられることを考えれば、安いダメージだ。

以上のように多少のダメージを覚悟で使えば、きめるチャンスはかなり多いことがわかってもらえただろうか。相手に「またかよ」と思わせるぐらいにきめてやろう。



強攻撃キャンセル飛び道具ってか～?



安定してんじゃね～ぞオラァ～。

■気絶後は?■

相手を気絶させたあとは、ジャンプ強攻撃→近距離立ちC(屈みC)キャンセル極限流連舞拳→ジャンプふっとばし攻撃がいい。ゲージを使ってダメージをより高めたいときは連舞拳を超必殺技にする…のではなく、気絶させた後すぐにMAX発動して通常時と同じ連続技を入れていこう。ダメージ量は超必殺技を入れるのとほとんど変わらないが、こちらの場合は連続技をきめた後もMAX状態が持続することを考えるとお得だ。

やりたい砲台(裏リョウ)

裏リョウのウリと言えば完全な飛び道具の虎煌拳。特に空中版はかなり使い易く多用している人も多いだろう。

そんなわけで使って(知って)いる人も多い(というか常識?)と思うが空中虎煌拳を使ったちょっとしたテクニックを紹介しよう。

●下段になる

相手の足元を狙うように低い打点で撃てば立ちガードできない下段技として使うことができる。かなりヒットしやすいぞ。

●バックステップ虎煌拳

バックステップ中でも空中虎煌拳を出すことができる。エキストラなら一足飛び中でも可能だ。

相手をダウンさせた後近づいておき、起き攻めすると思わせてコマンド投げや鬼焼き系の技を誘っておきつつ、バックステップ虎煌拳で逃げる戦法が有効だ。

●相手を跳び越しても振り向いて撃てる

そのまんま。相手の起き上がりなどにやってみよう。

疾風の化身 対戦攻略



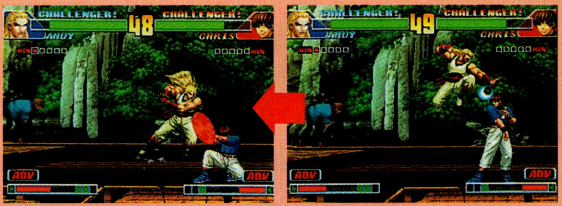
表と裏、その戦法は似て非なるもの

アンディ・ボガード

一見して両者戦法まで同じように思えるアンディの表と裏。しかしその実態はまったく別のキャラ。担当：FRS・N・O

多彩な攻めを持つ表キャラ

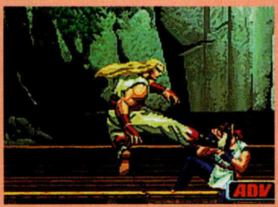
幻影不知火の出かかりに攻撃判定がついたため、空中からの攻めバリエーションが多くなった、表キャラのアンディ。素直に正面から出していってもいいし、相手を跳びこして戻ってくるような出しかたをしても相手の裏をかくことができる。また、幻影不知火はジャンプ攻撃にキャンセルをかけながら出すことができるので、早出しのジャンプ攻撃（AかCが実用的）キャンセルから仕掛けていってもいいだろう。



打点を高くして、キャンセル幻影不知火から接近戦へ。

また、相手を跳び越えてから出すときは、コマンドを相手方向に入力することに注意。うまい高度から出して重ねれば、これで相手は逆ガードしなければならなくなるぞ。

着地後は幻影不知火・下顎に派生させるといい。せっかく中段の上顎があるので使っていきたいが、じつはしゃがんでいる相手に空振りすることが多く、ヒットしても硬直が長いので反撃を受ける危険性があるので多用はできない。なお、レバー→+Bの上顎とはグラフィックが同じでも判定は異なる。全般的にレバー入れのほうが攻撃判定が大きく、幻影不知火の上顎のようにしゃがんだ相手に対して空振りしにくい。



中段なのはいいが、しゃがんだ相手に空振りすることも…。

これに比べて下顎は立ち、屈みのどちらのガードでも対応されてしまうが、そのぶん幻影不知火から連続ヒットするし、ガードされても上顎より隙が小さい。また着地から一瞬待って出すことで、連続ガードにならないように下顎を出すことも可能。これを利用すれば、幻影不知火を高い打点でガードさせて裏回り着地を狙い、ここから高確率で逆ガードの下顎を当てにいくという戦法も成り立つ。下顎ヒット時はダウンも奪えるし、冒険を避けたいなら幻影不知火のあとは毎回下顎にしてしまってもいいと思う。

表キャラにはこれに加えて、撃壁背水掌というガード不能の打撃技も装備している。幻影不知火と撃壁背水掌を織り込んでいくだけでも、表キャラは楽しく攻めを展開していくことが可能だ。このふたつの技を主軸に、攻めを構築するということは、それだけゲージを溜める行動につながる。

しかし、ゲージを溜めたところで、表のアンディはとくに無理してまで狙う連続技はない。このことから、アドヴァンストでアンディを使うときはチームの先鋒に据え、ゲージための役割を担わせるといい。とりあえずアンディで攻めのプレイから、相手の闘いかたの傾向を見ながらゲージを溜める。連続技は「屈みB→上げ面キャンセル飛翔拳（or斬影拳）」で安定、ゲージは2人めや3人めのために残しておこう。

通常投げ		
剛臨・改	★	投げ間合いで ←or→+C
抱え込み投げ	★	投げ間合いで ←or→+D
特殊技		
上顎	★	→+B
上げ面	★	↘+A
必殺技		
斬影拳	★	↙→+AorC
我弾幸	★	《斬影拳》ヒット中↓↘→+AorC
飛翔拳	★	↓↙←+AorC
昇龍弾	★	→↓↘+AorC
空破弾	★	←↙↓↘→+BorD
撃壁背水掌		投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC
幻影不知火		ジャンプ中 ↓↘→+BorD
幻影不知火下顎（しもあぎと）		《幻影不知火》着地中 AorC
幻影不知火上顎（うわあぎと）		《幻影不知火》着地中 BorD
超必殺技		
超裂破弾	★	↓↙←↙↓↘→+BorD
飛翔流星拳	★	↓↘→↓↘→+AorC

※★は裏キャラ共通の技です（飛翔流星拳のみ男打弾に）。

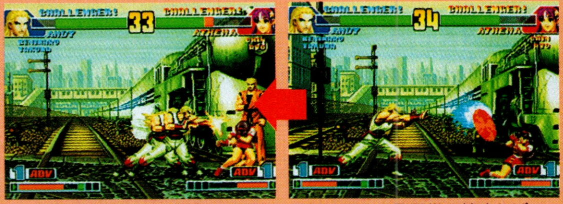
逆転の裏キャラ？ らしくないが堅くいくのが強力



表キャラはあくまでゲージ溜めに専念。攻めて攻めまくれ。

ガンガン攻めるのが楽しい技を持つ表に比べ、裏のアンディを注意深く見渡すと実用重視の技が揃っていることに気がつく。

飛翔拳は表とは違い、気ではなく弾が飛ぶ仕様になっている。また弾発射直後のリーチの関係で、連続技には組み込みにくい。そのかわりアドヴァンストの前転に気をつけさえすれば、連携の締めに使うことで硬直差を利用して、弾をガードさせれば相手よりも先に動けるようになる。



ガードさせたあとは自分側が有利になる。　連携の最後を飛翔拳で締めれば、

裏の超必殺技は男打弾であり、この技は実戦連続技用に向いているという点からも、表のアンディとは使いかたを変えていく必要があることが分かるだろう。

これらを考慮すると、裏のアンディはアドヴァンストでチームの3人めに持ってくるのが最適ということができる。

裏のアンディは基本的に冒険はしない手堅いスタイルで攻めていき、相手の隙や跳びこみからの連続技を狙っていくといい。ここでは3人めに置くことを前提として、ゲージはすでに溜まっているものとして話を進めよう。

主に狙っていく連続技は、「屈みB→上げ面キャンセル男打弾」。このときの男打弾はCで出すようにしよう。CはAの男打弾よりも突進力があり、上げ面がヒットしさえすれば、たいていの局面で男打弾が届く。攻撃力の面ではアンディとは思えないというほど並ではなく、まさに一発逆転も不可能ではない。

「屈みB→上げ面キャンセル男打弾」は相手の技の硬直や起き攻めからつなげるのが有効だ。裏のアンディは昇龍弾がカスあたりでもきっちりダウンを奪えるため、表のアンディよりも起き攻めの機会が多くなっている。ふんだんに溜めたゲージをここで一気に放出し、普段のアンディらしからぬ破壊力を堪能しよう。



屈みB→上げ面キャンセル男打弾は相手の体力をMAXから一気に半分まで奪う。アンディらしからぬ攻撃力に注目。

P.S.MESSAGE　S　近くのゲーセンにサイキックフォース2012がねー。ぐは～っ。助けてください。伊勢猫さん。／大阪府　P.N.マルルル君　◆一番は基板の個人購入なんだけど…。これを機に、より少し遠くのお店へ遠征するとか、発売元のタイトーに次世代機への移植を希望した手紙を出すのが吉。（猫健）

対戦攻略 神速の巫女

（表12編集部調べ）

連携連携また連携 神楽ちづる

困ったときは弱天神の理、対空は強天神の理で決まり!?

担当：CHU



近距離

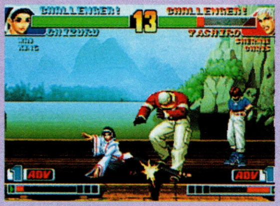


↓B↗←↓A→（Aは押しっぱなし）と入力するのがコツだ。

基本的に連続技狙いの間合い。あまり好ましい間合いではないので、ガードされている時は速やかに間合いを変えていきたい。

↓B—↓A（この間にヒット確認をする）
- ヒット — キャンセル↓↙←↓→A（ゲージが無い時は →↓↘A）
- ガード
  - ↓C～（近～中距離へ）
  - ↓D——キャンセル↘B（中～遠距離へ）

中～遠距離



対空時は当たり方によっては次の屈みCが連続技になるぞ。

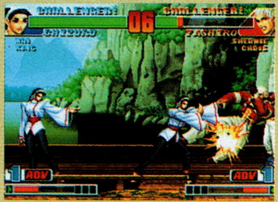
↘Bは先端を当てるように使っていくこと。相手のジャンプ攻撃によっては対空技としても使っていけるぞ。

↘B
- ↓C～（近～中距離へ）
- →↓↘C（対反撃用。相手が何もしてこなければ読み負け）
- →B～（対足払い系下段技用）

遠距離

↓↓A～Dは出した後再度ボタンを押すと、攻撃判定の出が早くなるぞ。
→↓←Aは画面端どうしだと届かないので、少し前に出るといい。

遠距離間合い
- 牽制する
  - →↓← A
  - ↓↓ C
- 攻める
  - →↓← A ↓↙← A（近距離へ）
  - →↓← C（近～中or中or遠距離へ）
  - ↓↓ D（近or近～中距離へ）



相手によっては→↓←Aだけで勝てることも…。

通常投げ	
令月	投げ間合いで ←or→+C
回天	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
除活・錚錚（そうそう）	→+A
除活・瑲瑲（そうそう）	→+B
除活・淙淙（そうそう）	↘+B
必殺技	
百活・天神の理（てんじんのことわり）	→↓↘+AorC
弐百拾弐活・神速の祝詞（しんそくののりと）	→↘↓↙←+AorBorCorD
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞（てんずい）	《神速の祝詞》動作中 ↓↙←+AorBorCorD
百八活・玉響の瑟音（たまゆらのしつね）	↓↘→+AorC
弐百拾弐活　乙式・頂門の一針	↓↓+AorBorCorD
超必殺技	
裏面八拾伍活・零技の礎（れいぎのいしづえ）	↓↙←↙↓↘→+AorC
裏面壱活・三籟の布陣（さんらいのふじん）	↓↘→↓↘→+BorD

近～中距離

もし↓↘→↓↘→Dがガードされても、屈みBかジャンプB（上り）で2択を仕掛けよう。
→Aがガードされた場合は、基本的には攻撃にいくか投げにいくかの2択になる。適度に使い分けよう

↓C—→A
- ヒット — ↓↙←↓→A or ↓↘→↓↘→D
- ガード
  - →↓←A
    - ヒット — 追加入力↓↙←A
    - ガード or 当てない — ↘B（中～遠距離へ）
      - 反撃待ち
        - 反撃をスカせた — ↓↙←↓→Aなどで反撃
        - 跳び込まれた — →↓↘Cで落とす
        - 待たれた — 読み負け
  - →↓←C（当てないで裏に行く）
    - ↓B（近距離へ）
    - C投げ（近距離Cに化けた時のために、→ Aをキャンセル入力しておく）



ガードされても関係ない。2択で強引にヒットさせよう。

間合いに合わせて使い分ける

各フローチャートのタイトルを見てもらえればわかると思うが、間合いによってそれぞれ違った連携がある。これは、逆に言えばどんな間合いでも闘えるということだ。

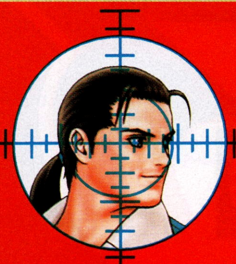
分岐が多く混乱しそうだが、最初のうちは基本となる太線のラインの選択肢を覚えて、なれてきたら選択肢を増やしていくといいぞ。

KAGURA CHIZURU

Q：脱衣麻雀って未成年もプレイしていいんですか？　P.S.デカ長殿ご指導ありがとうございました。／埼玉県　P.N.モミー君　A：難しい問題だな。年頃になると誰もが気になるであろう脱衣ゲーだが、未成年の人は「親に許可を貰ってから」やること。いいね？（渕健）…そんな。（毛玉）

あいつを倒ス！ クラッシュ攻略

今回のクラッシュはロバートと真吾。この2人を抑え込むコツはこれだ。



クラッシュその1 ロバート・ガルシア

担当：CHU

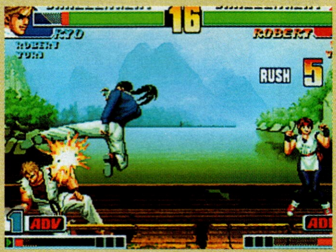
蹴られる快感 ポイントはこの3つ。

対 匂龍降脚蹴り

今年から加わったレバー入れ技の匂龍降脚蹴り。

足払い系の攻撃をスカしつつ攻撃してくるやっかいな技だ。足払い系の技を多用する人は、まずその回数を減らすこと。

次に注意しなければならないのが、この技が屈みガードできない中段技であるということ。ダウンを奪われたときの起き上がり、または極限流連舞脚～ジャンプ攻撃をくらった後などは、2択を仕掛けられることが多い。十分注意しよう。

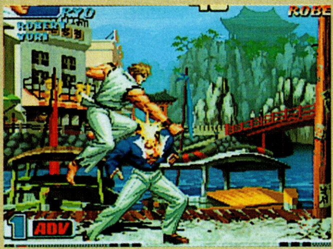


極限流連舞脚の後は要注意。起き上がり時も危険だ。

対 飛燕龍神脚

飛び道具やリーチのある技、または移動距離が長い突進技を持っているキャラはガード後にそれらの技で反撃。

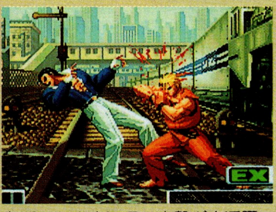
それ以外のキャラは、まず、ある程度間合いが開いた状態で出された場合、この時は垂直ジャンプで飛燕龍神脚を回避しつつ反撃に転じよう。反応が遅いと龍牙の餌食になる。集中して反応しなければならないぞ。



見切った～!…そう簡単にはいかないか…。

近い間合いで出された場合は、「飛燕～」のボイスを聞いたらすぐに緊急回避して反撃する。反応速度は早ければ早いほどいい。遅い人は回避するだけで無理に手を出さないようにしよう。

エキストラの場合は比較的簡単。「飛燕～」のボイスが聞こえたら攻撃避けで避け、すぐに何らかのボタンを押してカウンター攻撃を出せば大抵ヒットするはずだ。もちろんキャンセル必殺技もお忘れなく。



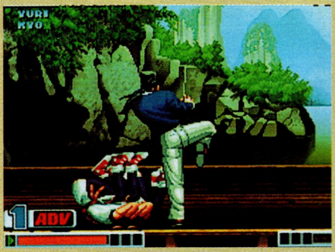
復活したカウンター攻撃が大活躍。

対 極限流連舞脚

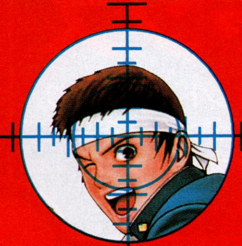
この技はある意味仕方がない。この技を見てから回避するのは実戦上ほとんど不可能。「たまたま出していた技で相打ちがとれた」程度でしか潰すことはできないだろう。

ただし相手が極限流連舞脚を狙っていることが明らかな場合はその限りではない。極限流連舞脚を仕掛けられた直後に緊急回避し、むなしく踊っているロバートに反撃してやればOK。

それ以外では「間合いに入らないように注意しよう」としか言いようがない。



これはあくまでも理想。間合いに入ったら要注意だ。



クラッシュその2 矢吹真吾

担当：KFCーぴぐ

かあさん見てる？おれ載ったよ！

真吾の攻撃は仕切り直しになることが多い。ちょっとの我慢で一気に逆転だ。

じゃんじゃじゃ～ん!!オッス、オレ真吾。今年は本誌の攻略は出番なしかと思ってヒヤヒヤどきっちょだったけど、いやー、なんとか出られちゃいました、オレってホントに運がいい。

じゃ、必殺技の解せ…え？クラッシュやるの？誰を？オレ？マジで？

反撃できそうで…

今回はスペースの都合で草薙サンは出てこないから、オレがガツンとひとりで（草薙さんに教わった通りに）説明していくぜ。

いいか、やっぱ相手を倒すには反撃するところをしっかり見極めないとダメなんだ（って草薙さんが言ってた）。

鬼焼きと朧車（ともに未完成）は、ガードされると明らかにスキがあるから、これは問題ナシ。OK？

荒咬みもガードされると硬直差ではちょっとだけ不利なんだけど、これってガードされると間合いが離れちゃうから、実は反撃するのは難しいんだ。荒咬みの先端をガードしたとなると、なおされらら…のことだ（舌噛んだ）。

オレ的には荒咬みの後は、少し待って相手の出方をうかがうことが多いかな。反撃しようとして技を空振りしてくれたらとてもラッキーって感じで。裏の選択肢で、屈み弱P→荒咬みやダッシュ銃研ぎなんてのもあるから、気を付けたほうがいいよ。



荒咬みは先端を当てる。反撃されないし、様子も見られる。

真吾キックは、立ちか屈みかで、ガード後の硬直の長さが違うんだ。立ちガードだとオレのほうが不利なんだけど、屈みガードだとほぼ五分。

真吾キックを出したい間合いなんてだいたい決まってるから、そのぐらいの距離のときは立ちガードを意識しとけばいいんじゃない？それでも出の早い技じゃないと反撃できないけどね。

オリジナルは強かった!?

いいか、たとえ相手の攻撃を受けたとしても、その後の状況をしっかり見極めること大事なんだ（って草薙サンが言ってたような…）。

オレの攻撃って基本的に単発で終わっちゃうんだけど、ぴしぱしどか～ん（注…真吾謹製 オレ式・銃研ぎ）の後は、ちょっと気を利かせてラッシュをかけてみたりなんかするんだ。

ぴしぱしどか～んで浮いてるところに昇りジャンプ強Pで追い打ちして、着地したところに技を重ねるのがオーソドックスな攻めね。でもオレ屈みガード不可技持ってないから、ってゆ～か中段ないし、着地で技を重ねる効果がちょっと薄いんだよね。

だから、あえて技を重ねないで、ガードしてるところにもう1回ぴしぱしどか～んてゆうのも狙ったりするんだ。でも、ぴしぱしどか～んの後に着地するのは、ほとんど同時だから、思い切って出の早い技で割り込んでくるのも手かもしれないぜ。それとダッシュ銃研ぎも注意しろよ。



実はほぼ五分。思い切って手を出してみよう。



ぴしぱしの後は、オレが有利に見えて、

P.S.GAMEST Q&A S Q：もう少しグッズの種類を増やしてもらいたい。大人っぽいデザインのグッズを作ってもらいたい。個人的にはバーチャロン関係のものを…。むりでしょうか？／東京都 大石眞基子さん A：ご意見ご要望は、いつでも読サビまでプリーズ。力の限りガンバルッス！（ひで）

ちょうど今頃決まっているかな?

STREET FIGHTER ZERO 3

10月11日に日本チャンプが決まり、後はアメリカ代表との日米決戦を待つのみ。さて結果は?(次号発表予定)

多キャラをフォローしますかね
ナーウ ゲッツ ザ チャンス

細かいポイントをきっちり見逃さずにダメージを与えることを考えてみよう。

担当:P・鈴木

ニュートラル受け身がとれない技を探せ!

前回で触れた内容だが、もう1回説明しよう。画面端にいる相手に対して、空中に浮かせた後の展開としては、

●浮かされた側の選択にニュートラル受け身がない

状況がベストになる。ある程度は低い浮きのほうがいいということだ。

ニュートラル受け身は実に万能で、無敵時間中に地上に着地さえしてしまえばそれ以上追い打ち攻撃をされることはない。よってラッシュをかけることを考えた場合は相手を浮かせる高さを考えたほうがいいわけだ。ただ、ほとんどの場合が「特定の技をヒットさせた後」に限られてくるとは思う。本誌やムック、そして自分の知識を頼りにして、そのような技を探してみよう。

いざ、その技で相手を浮かせた後は、そのまま落ちていく相手に対してと、レバー入れ受け身をとる相手に対しての2つの追撃を考えていく。

そのまま落ちてくる場合のほうが、着地するまでは早い。また、この時の相手は技を出すことができない。この場合、対空技として機能しない技であっても追撃技として使うことができるわけだ。

レバー入れ受け身を取りつつ落下する場合は、相手も技を出せるので、それ相応の対空性能のある攻撃を出す必要がある。

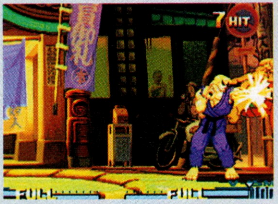
さて、この2通りの追撃を「読み」によって狙っていけ、というだけでは攻略にならないので、もう少し深く掘り下げよう。

「そのまま落下」と「受け身をとって落下」の2つには、若干の時間の差がある。両者に対応できる組み合わせを作って追撃を仕掛けてみよう。

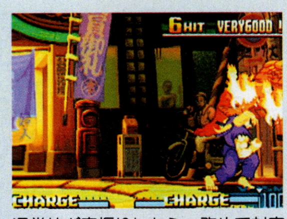


まず相手を「ニュートラル受け身ができない」技で空中に浮かせよう。

まず、そのまま落下していく相手用に、隙の小さい技キャンセル必殺技」のコマンドを入力しておく。隙の小さい技には対空機能が問われていない。そして、もし相手が受け身をとった場合は、改めて対空性能のある技を出していけばいいわけだ。実際の入力は、「隙の小さい通常技→キャンセル必殺技→対空技」となる。



通常技キャンセル必殺技を入力して、そのまま落下用のコンボを狙い、



通常技が空振りしたら、改めて対空技を入力するのだ。


オリコンを発動し、そのまま連続技にしてもイイ。

補足だが、隙の小さい技が空振りした後に対空技を出すことになるので、「対空技が出る前に相手のジャンプ攻撃をくらわない」ほど全体モーションの短い技を選ぶこと。また、空キャンセル必殺技が出ないように注意もしよう。

応用としては最速でニュートラル受け身をとった後、まだ空中にいるほど高い浮かせ技を当てた後、似たような分岐で攻めるものもある(前号のアドン参照)。ただ、逃げ道が多いので効果は低めだ。

カウンターヒットを狙うなら投げを増やせ!

攻撃モーションの相手に攻撃を当てると起こるカウンターヒット。小・中の通常技を当てたときはのけぞり時間が多くなり、普段は連続技にならない連携がカウンターヒット時につながったりする。

これを意図して狙う場合は、投げと打撃の選択攻撃で攻めるといい。

今作の投げは入力してからつかむまでに中攻撃程度(4フレーム)のタイムラグがある。この時間は意外に長く、投げる前に小技で潰されてしまうこともしばしば。そこで、投げにいくと見せかけて(例えば屈伸したり、1、2歩前進したりする)打撃技を出し、カウンターヒットを狙うのだ。



小技がカウンターヒットすれば、次に出す技はほとんど連続技になる。

カウンターヒットすれば次に出す技が連続ヒットしやすいし、コマンド投げを持っているキャラ(ザンギエフ等)は、すぐに投げを入力しても相手を投げることができる(通常投げしかないキャラでも可)。カウンターヒット限定の連続技も作れるし、これなら連打キャンセルや目押しで連続技が作れない(持っていない)キャラでもヒット確認作業のチャンスがある。自分自身まだ完全に使い切れていないが、このままやり込まれればいずれ実用化されるだろう(読み)。

とりあえず全キャラフォロー完了

輝け！オリコナー 第4回

そろそろネタも尽きかけてきた。読者投稿のチャンスだ！

担当：P・鈴木

キャミィ ユーリ・ユーニ

(A)（小で発動）→通常技→（キャノンスパイク→スパイラルアロー→遠立ち大K）→…

(B)（小で発動）→通常技→大キャノン→（大キャノン→立ち大K→大スナイピングアロー→）→…

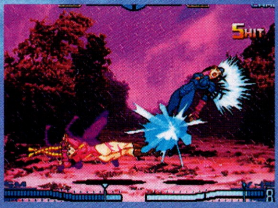
(C)通常技→（大キャノンスパイク→立ち大K→）→…

(A)がキャミィ、(B)がユーリ、(C)がユーニのもの。ほとんど似ているので応用させやすい。ヒット数が少ないので、相手のゲージを溜めにくいという利点がある。大攻撃と必殺技のみで構成されているので、ダメージも大きい。ただし、50%時と100%時のダメージ差はかなり大きい。

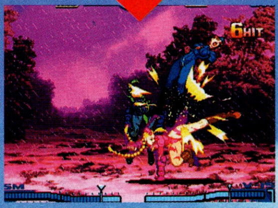
ここに挙げたコンボは、対空としても使え、地上戦での割り込み用としても使える。ただ、その場合はパターンが崩れがちなので、多少なりともアドリブで技をつなげなくてはならない点が難ではある。

画面端に相手を追いつめたら、遠立ち大K→大キャノンスパイクを繰り返すだけでOK。お手軽さは抜群だ。

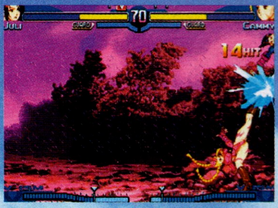
これら3キャラはV-ISMが有力。



割り込みや対空にオリコンを発動し、遠立ち大Kが当たるようにキャノン…、



スパイクを使って調整しよう。ややアドリブも必要。ムックも参考に。



端に追いつめれば後は簡単。このダメージ、キャミィやりたくなるね。

ザンギエフ

●（小で発動）→クイックダブルラリアット→（大バニシングフラット→立ち大P）×α→ダブルラリアット

相手との間合いが近いときに地上戦用として使うか、対空として使うのが効果的。

バニシングと立ち大Pのどちらがヒットするかは状況によるところが大きいが、どちらの技がヒットしても半分近くのダメージを奪える。画面端になったらダブルラリアットを決めよう。

また、バニシング→コマンド投げも強力な連携だ。上手に組み合わせていけば2〜3回は投げられるはず。

ちょっと応用すれば、跳び込み→下段→バニシング→投げ、のように連携できるはず。奪うダメージも結構大きいぞ。



なんでも、ダウン中の相手を投げられるとの噂が。情報求む。

今回の一言

ネタが尽きてきたキャラはつれえ

（今こそ輝け！オリコナー）

バーディー

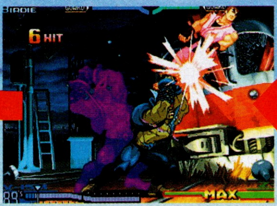
●（小で発動）→ジャンプ攻撃→しゃがみ小K→小ブルヘッド→遠立ち大P→遠立ち大P（空振り）→中ブルヘッド→…

ややタイミングが難しい。

画面端に相手を追い込めるので効果は高いのだが、中ブルヘッドでの追撃タイミングがとてもシビアだ。ただ、遠立ち大Pまではほぼ確実に決めることができ（ガードが難しいので）、ダメージもそれなりにある。中ブルヘッドでのお手玉まで成功すれば、4割程度減らすこともできる。対空オリコンはまだ見つかっていないので攻め重視-ISM!?



中ブルヘッド！このつなぎができればダメージ大。再び遠立ち大Pへ。



遠立ち大Pを2回出して、タイミングを合わせ…、



とりあえずガードが難しいジャンプ攻撃→足払いから、ブルヘッドへ。

ローズ

●（中or小で発動）通常技→大ソウルリフレクト→（↘＋中K→ソウルリフレクト）→…

最初の攻撃をジャンプ攻撃にした場合は、地上通常技を下段にしよう。その後のつなぎが問題。ここではソウルリフレクトにしているが、中or大のソウルスパイラルにするのも一つの手。すかさずスライディングし、再び必殺技で拾っていく。難度が高いので、画面端付近のほうがおすすめ。

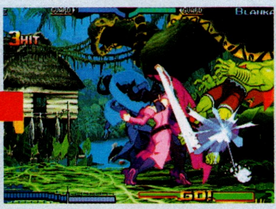
かなりアドリブ性が高いので、応用力のある人向き。ちなみに、オリコン終了後にソウルスルーも狙えるぞ。



なるべく相手を上方向に浮かせるのがコツだが、難度は高い!?



スライディングで前進。またもや間髪入れずに必殺技につなごう。



とりあえず、リフレクトやスパイラルで相手を浮かせよう。すぐに…、

小ネタでGO!

●リュウ

・画面端で小発動→近立ち大P→波動拳→→＋中K→波動拳→中or大P→波動拳→（→＋中K→波動拳）×α→大竜巻旋風脚→さらに追撃

これのややアレンジしたものはムックを見てくれい。

●アドン

・画面端、空中で中発動→ジャンプ小K→しゃがみ小K→立ち大K2段→小ジャガーキック→しゃがみ(小K→中K)→ジャガーキック→…

反撃として使う場合は最初のジャンプ小Kは不要。このコンボなら発動からラストまでつながるので強いぞ。



完全な連続技になる。昇龍系の空振りに合わせる形で狙おう。



相手が立ってくれればの話だが、立ち大Kが2ヒットすれば…、



威力を重視したが、コンボマニアでないとややムズ。機会も少ないし。

「バレバレなんだよ!」クイズ当選者は愛知県の渡辺健一君に決定!おめでとう!!渡辺君にはZERO3グッズをプレゼントするぞ。何が贈られるかは来てのお楽しみだ。外れちゃった人も応募ありがとう!

画面端に注目!

画面端の空中追い打ちと空中受け身

くらわなくてもいい攻撃をくらってしまいやすいのが画面端だ。

担当：珈琲ふりーく

意外に複雑な画面端での空中追い打ちと空中受け身。よく分からないまま損をしていることも多いので、ここで確認しておこう。

画面端は特殊ルール

基本的に空中追い打ちは相手が空中に浮いている限り、狙い続けることができる。

空中追い打ちしたあとも相手が空中に浮いていればさらに空中追い打ちを狙える。相手が空中受け身をとれば相手側も攻撃を出すことができるようになるが、空中でやられ判定を持っていることに変わりはない。

このルールの例外は画面端がからんだときである。画面端で空中追い打ちされるとやられ判定は消える。しかしこの例外は勘違いしやすい。画面端に触れたと思って、空中受け身をとらなかったら空中追い打ちされ、あわてて空中で受け身をとったらさらに空中追い打ちされた、という経験をした人もいることだろう。

この、画面端でのやられ判定が消えるしくみを詳しく見てみることにしよう。

画面端の空中追い打ち



小咲桜拳を画面端でくらってから、

その まま



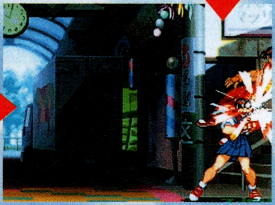
空中追い打ちをくらう。

その まま



すると空中受け身をとれる無敵状態になる。

空中受け身を とる



そこで空中受け身をとってさらに空中追い打ちをくらうと、



空中受け身をとれない無敵状態になる。

空中受け身がとれなくなる

画面端でさくらの弱咲桜拳をくらった場合を例に、このしくみを見てみよう。

小咲桜拳をくらったキャラは画面端に接触しながら空中に浮く。ここではまだやられ判定が残っている。

ここで空中受け身をとらずにいて、さくら側が近立ち中パンチキャンセル小咲桜拳を出してきたとしよう。これはもちろんくらう。その後やられ判定がなくなる。

浮いて画面端に触れているキャラが空中受け身をとらずに空中追い打ちされると、追い打ちをくらった後、やられ判定がなくなり無敵になる。ここではまだ空中受け身をとることはできる。

ここで空中受け身をとり、さらに空中追い打ちをくらうと、再度無敵になった上、空中受け身もとれなくなる。

キャラが画面端に触れてから、空中追い打ちを一回くらうと空中受け身をとれる無敵になり、ここで空中受け身をとると空中受け身をとれない無敵になる、ということだ。

例外の例外

追い打ちしたキャラは画面端側に歩くことで、浮いて画面端に触れているキャラと画面端の間に割り込むことができる。そうなるとお互いの位置関係は逆転することになる。そこで追い打ちをかけてもやられ判定は消えてくれる。

例えば画面端で弱咲桜拳をくらった後、さくらに画面端側に回り込まれて空中追い打ちされても、やられ判定は消える。

ただし、ここで空中受け身をとり、さらに空中追い打ちをくらった場合は、やられ判定はなくならない。もう画面端ではないということになるのだ。

例外の例外的な状況ではあるが、一応知識として知っておくとよいだろう。狙われる可能性もあるわけだし。

空中受け身はできればニュートラルで

これは、画面端に限らないお話。

空中では空中ガード方向にレバーを入れている人が多く、空中受け身をとるときもそのままレバーを入れてレバー後ろの受け身をとってしまう傾向にある。

しかしレバー後ろの受け身は回避性能こそ高いものの、滞空時間が長いので空中追い打ちの的になりやすく、反撃もやりにくい。

ニュートラルの受け身がとれるときは原則としてニュートラルの受け身をとりたい。相手の追い打ち攻撃を引きつけてニュートラル受け身をとれば、地上から連続技やスーパーコンボなど大ダメージの反撃を狙うことができる。勝敗を分けることも多いので「できればニュートラル受け身」を強く意識しておこう。

例外中の例外



小咲桜拳を画面端でくらってから、さくらが前に歩く。

その まま



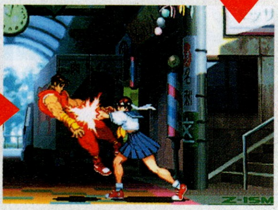
画面端に回り込んで空中追い打ち。

その まま

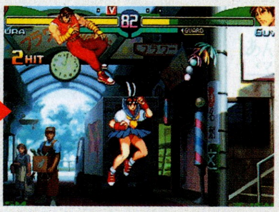


空中受け身をとれる無敵状態になる。

空中受け身を とる



そこで空中受け身をとってさらに空中追い打ちをくらうと、



画面中央部で空中追い打ちされたときのようにやられ判定が残る。

Q：僕はガンダムが好きです。とにかくロボット好きです。編集部ではどーですか？／福島県　P.N.ダ・ガーン君　A：ライターと編集者の半分以上はロボット好きだ。俺はATや06Rといった量産型系が好みだな。あとはガーランドやスピーダみたいなバイクものも捨てがたい。(しも)

ストリートファイターZERO3 キャラクター別対戦攻略

リュウ

鳥かごモードはいつでも健在!?



昔から波動拳のリュウと言われているが、今もそれは変わらない。端っこ脱出不可能で完封なるか？

担当：ワイルダーKEI

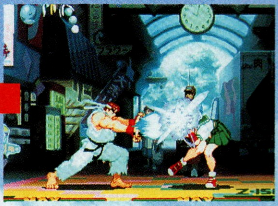
全I-SMでできる基本的な闘い方

ここでは、地上戦をメインに進めていこう。リュウには、威力こそ高くはないものの、波動拳というとても便利な飛び道具を持っている。これを使わない手はない。

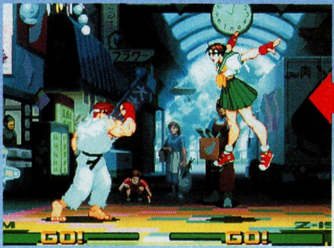
硬直時間が長いために敬遠しがちになってしまうのは否めないが、それはやはりもったいない。波動拳は主に強ボタンで出すようにし、近距離戦で使用していく。飛んでいくスピードがとても速く、牽制しようとしているときや、ジャンプ最中の相手キャラにヒットさせることができる。跳び込まれることを恐れず出すことが大切だ。

ここで注意することは、相手側がガードに徹するようになったとき。ガードされると間合いが徐々にひらいていくため、近距離戦ではなくなってしまう。こうなると跳び込まれる危険性が増すので、しゃがみ大Pや立ち中Pなどを出してフェイントをかけるようにしよう。これでもし相手がジャンプで跳び込んでくるようであれば、昇龍拳で落とせばいい。

昇龍拳で落とすことができた場合、相手が空中受け身をとるようであればそのまま波動拳を発射（間合いが離れているときは少しだけ間合いを詰める）、地上受け身をとるようならば、しゃがみ小K→大竜巻旋風脚を狙いにいこう。地上受け身で前転してくるキャラに技を当てると立ち状態にできるので、竜巻旋風脚が連続ヒットになる。



波動拳を撃つならこの間合い。思い切って出そう。

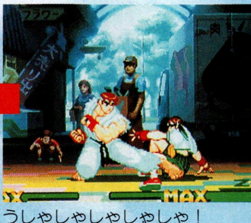


そして牽制に引っかかって跳んできたら昇龍拳で落とす。

スキあらば転ばしてしまえ!

相手キャラが隙のある技を出して不発した場合、またはガード後に反撃が間に合う場合は、しゃがみ中K→波動拳などという連続技は狙わずに、さっさとしゃがみ大Kで転ばせてしまおう。そして、起き上がりを攻めにいく。起き上がりを攻める場合は、地上戦とジャンプから、2種類ある。

地上戦はそのままダウンしているキャラに近づき、しゃがみ小Kをボタン連打で重ねて出しておきつつ、起き上がるところに連打するのを止め、投げを行ったりするというものだ。投げを警戒して相手側が技を出してくるようなら、投げの代わりに小昇龍拳や、ガードに移行して様子を見るのもいい。



うしゃしゃしゃしゃしゃ！



実は投げなんですよ。これがまた。

ジャンプ攻撃からは、これがまた選択肢が多い。まずジャンプをした時点でめくりかそうでないかがあり、また、ジャンプ攻撃を出すか出さないかの選択がある。めくりは、単純に相手側のガード方向を惑わすためだ。ちなみに、めくりに使う技はジャンプ中Kがいい。

めくり攻撃がヒットしたら、X、Z-ISMだったらしゃがみ小K×2→真空波動拳 or Lv2以上真空竜巻旋風脚で連続技を狙ってみよう。もしゲージがない場合、またはV-ISMであれば、画面端のほうに投げてしまうのもいい。もちろん、投げは他のI-SMでも可能だ。投げをおこなうときは、受け身をとることのできないKボタン同時押しのほうにしよう。

投げで画面端へ追いやった場合は、鳥かごモードにもっていける。鳥かごというのは、相手キャラを画面端に追い詰め、大波動拳と昇龍拳を使って画面端から逃さないようにする戦法だ。要は、近距離戦で使う波動拳の要領でいけばいい。これがV-ISMならば、投げたらすぐにジャンプから小でオリジナルコンボを発動し、ジャンプ小K→しゃがみ小K→大波動拳×α→強竜巻旋風脚が狙える。

ジャンプ攻撃を出すか出さないかというのは、単純に相手キャラを立たせたいか、そうでないかの違いだ。こちらがジャンプをすれば、当然相手側としてはジャンプ攻撃をガードするために立ちガードをしようとする。ならば、こちらはジャンプ攻撃を出さずに、そのまま着地と同時にしゃがみ小Kを出したらどうなるだろうか？もちろん、ジャンプ攻撃を警戒させているので、しゃがみ小Kがヒットするということになる。もしヒットすれば、キャンセルをかけて強竜巻旋風脚を連続ヒットさせることができる。が、ジャンプ攻撃を出さないでいるとそのうちガードされてしまうので、出すか出さないかは、うまく切り換えるようにしよう。

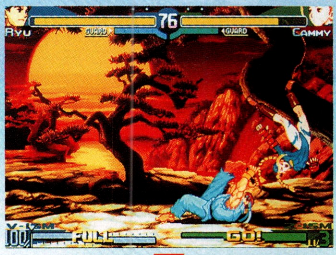
ガードパワーゲージを減らしたいならば、ジャンプ攻撃のあとに正中二段突き（➡+大P）→しゃがみ大Kと組み立ててみよう。これがV-ISMだとしゃがみ大Kの部分が⬅+大Kとなり、Z-ISMの場合はしゃがみ小K×2→大波動拳となる。ここから、波動拳モードにもっていくのだ。

ただし、起き上がり時に必殺技やスーパーコンボを出されて、ジャンプ攻撃にいけない場合。こんなときは、ジャンプの上昇中に空中大竜巻旋風脚を使ってみよう。これを使うことによって、ジャンプの軌道を大幅に修正するのである。

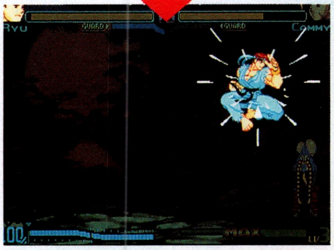
軌道を変えれば、対空技を不発させることのできる可能性が高くなる。それでも迎撃されてしまうというならば、早めにジャンプして、着地したときにはもう起き上がりに出してきた相手キャラの技を、ガードできるようなタイミングにしておこう。

空中竜巻旋風脚で不発させることができたときや、相手キャラの技をガードすることができた場合は、しゃがみ大Kでまた転ばせてしまう。ガードした技がスキのないものであれば、思い切って小昇龍拳を撃ってしまうといい。

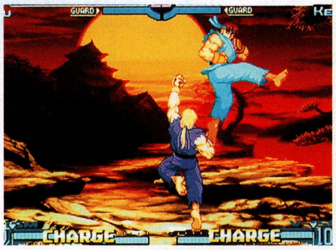
ガード後の間合いが至近距離だったときなどは、ぼーっとしていると逆に投げられてしまうぞ。昇龍拳はガードされてもしょうがないと、割り切って出そう。



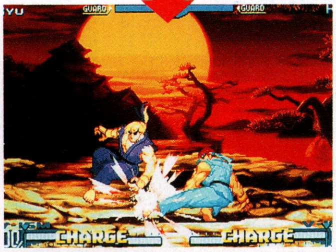
画面端にポイっとね。



このタイミングで発動するのが一番いい。



ジャンプ軌道を修正せよ！



不発させせりゃしてやったりだね！

P.S.GAMEST Q&A S

Q：ストリートファイターEX2のエクセルで、立ち大Pとしゃがみ大Pは同じ技と判断されて、ダメージ補正はかかるんですか?かからないんですか?／埼玉県　P.N.613君　A：同じ技と判断される（補正がかかる）ことはないが、コンボとしての補正はかかる。(MVP)

バスト豆知識：よく言われるバスト○○㎝。実は女性の場合、これはアンダーバスト（いわゆる胸囲）であり、これに何カップ（トップとアンダーの差で決まる）というのがついて初めて胸全体の大きさがわかる。例えば84Aと82Cの場合、AとCとのカップ差が5㎝あるので、結果82Cのほうが胸が大きく見える。って女性なら知っているコトだけど、男性諸君は結構初耳だったり!?

美少女アイドルユニット結成!? シャドルーガールズ

三者三様に魅力ある3人。そんな彼女らの素顔に迫ってみたぞ（半分ウソ）。



担当：ギィ
協力：GED
情報提供：川田君（仮）

キャミィ、ユーリ、ユーニの3人は持っている必殺技の組み合わせから、意外とファイトスタイルが異なっているが、接近時（主にめくり小Kから）の連携は共通する部分が多い。詳細はバックナンバーやムックを参照してもらうとして、今回は便利なしゃがみ小K→近立ち大Pの連携に注目、突き詰めてみよう。

カウンタースイングナックルコンボ

初めに断っておくが実はZ－ISMキャミィのみ、しゃがみ小P→近立ち大Pの連携自体ができない（遠距離技になってしまう）ので不可能。V－ISMならレバー後ろで、X－ISMならしゃがみ小Kから小K＋大Pの同時押しで近距離技を出せる。

もちろんユーリ&ユーニには遠距離版がないので安心だ。

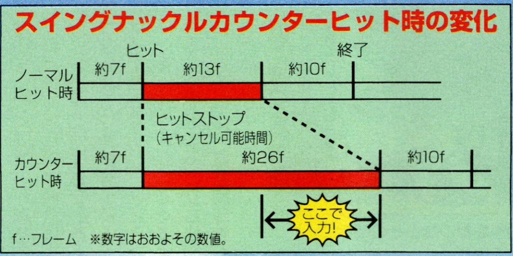
近立ち大P（上記の理由から以下"Sナックル"と表記）は唯一キャンセルがかかる大攻撃なので連続技に使いたいが、必殺技はスキの大きいものばかりなのでヒット確認ができない状況では使いにくい。

そこで利用したいのが「カウンターヒット」。カウンターヒット時は吹っ飛ぶだけではなく、図のようにヒットストップ（＝キャンセル可能時間）が約2倍になる。このため、入力タイミングを少し遅らせることで、「カウンターヒット時のみキャンセル必殺技が出る」ようにすることができるのだ。

これによってユーリ&キャミィは大キャノンスパイク、ユーニ&キャミィはフーリガンの投げ（C.S.P.）が受け身不能の空中連続技になる。

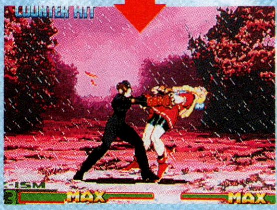
ガードorノーマルヒットでは必殺技が出ず、有利な状況は続いているのでさらに連携につなげていこう。

スイングナックルカウンターヒット時の変化





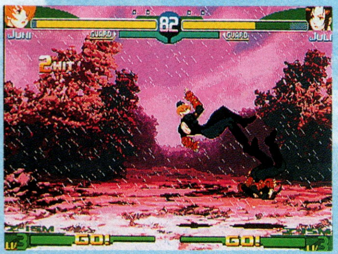
ノーマルヒットorガードではヒットマークが消える前にヒットストップが終了するが、



カウンターならヒットマークが消えてからもキャンセル可能。コマンドを仕込んでおこう。



するとカウンターヒット時のみキャンセル必殺技が出て連続技になる。



ユーニのカウンターSナックル→フーリガンは凶悪。満タンから体力約4割…。

シャドルー戦闘員更衣室より…

それはZERO3ムックの入稿を済ませた翌日だった。ムック班の川田君（仮）から1通の社内メールが届いた。

内容は、フーリガンのクロスシザースプレッシャー（以下CSP）が、ユーニにだけ決まらないのはユーニが、

貧乳だから

ではないか？

そして添付されていた「証拠写真」と名付けられた画像ファイルにはカプコンオフィシャルイラストのユーリとユーニが並べられていた。つまり、このイラストである。

今、読者諸君が受けているであろう衝撃を、私も受けたことは言うまでもないだろう。「まさかここまで意図的に描き分けられているとは…」

ここで私はユーニのCSPがキャミィのものを遥かに凌ぐ力を持つことから、一つの仮定を思いつくに至った。「ユーニのCSPは、ユーリやキャミィたち他の戦闘員のバストを羨んで独自に編み出した、

対巨乳投げ

である」

しかしここで川田君（仮）からその仮説を否定するデータが送られてきた。

97㎝：R.ミカ
96㎝：ローズ
92㎝：ユーリ
84㎝：春麗
　　　ユーニ
83㎝：キャミィ
　　　かりん
80㎝：さくら

これによって一度この仮定は完全に否定されたかに見えたが…そう！バストは数字だけではないのだ！そこで上がってきたのが、

「ユーニAカップ説」

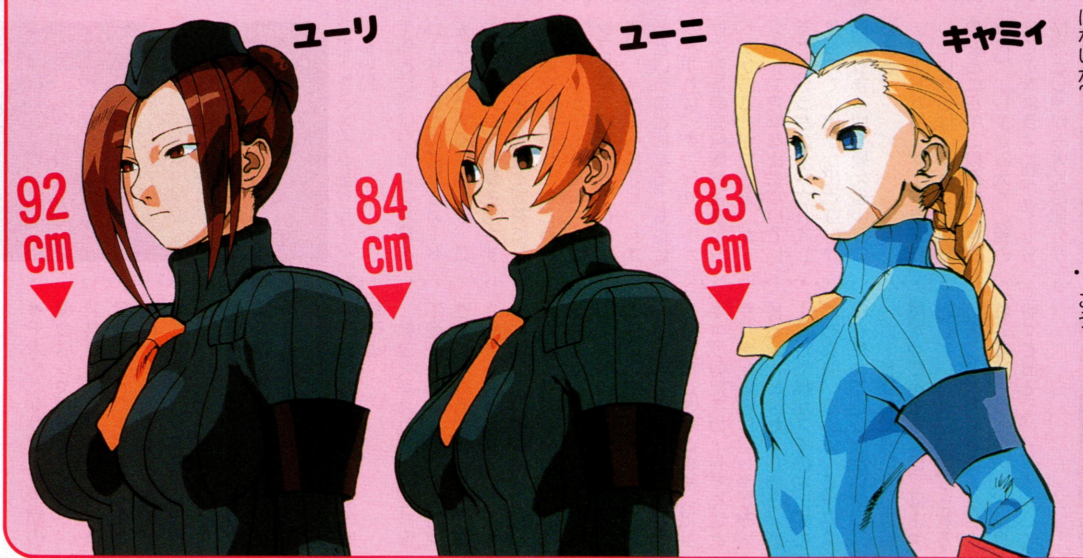
である。アースダイレクトでザンギすら軽々と宙に舞い上げるその力。背筋なんかはそうとう発達しているに違いない。つまり、バスト84㎝の割にはたいして乳がないのではないか？

こうして、

「ユーニAカップ説」「CSPは対巨乳投げ説」

は証明されたのである。

ちなみにユーリに関しても、「フーリガンを持っていないことや、スナイピングアローのスキが大きいのは胸が大きいからではないか」との仮説が存在することも付け加えておこう。



ローズ

永遠の年齢不詳



長い脚を生かした地上戦と強力な跳び込みからの攻め。両極の闘いをマスターせよ。

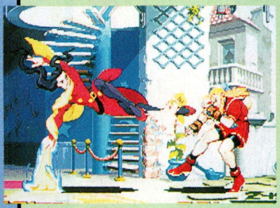
担当：ギィ

ZERO2では、鉄壁の防御と、スキのない攻めからの強力な連続技で猛威を振るっていたローズ。しかし、ZERO3では少なからぬ部分で弱体化しており、以前のような闘い方はできない。

しかし、パワーアップした点も多く、システム上の恩恵を受けている部分も多々ある。

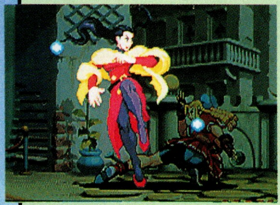
その利点を生かせるのが、**「リーチの長さを生かした地上戦」**と、**「ジャンプ攻撃の強さを生かした跳び込みからの攻め」**である。とりあえず以前の闘いかたを忘れて、この2点にこだわってみよう。

長い脚で地上戦を制する


相手のリーチの外側から攻撃していこう。跳び込みには細心の注意を。

とにかく長い遠立ち大Kをメインに、ややリーチは劣るが遠立ち大P。下段攻撃のしゃがみ大Kを相手のリーチの外側から当てるように使っていこう。

この時、何より気をつけたいのが「跳び込まれやすい」という点。ジャンプ封じもスキの大きいソウルピエーデ（➡＋大K）か、踏み込んでのしゃがみ大Pくらいしかないので、読まれないように注意。


スライディング→Lv2ASスパークのトラップはリスクも少なく効果的。

逆にうまく「跳ばせる」ことができれば、余裕をもって対空で迎撃できるぞ。

また、判定の強い技を合わされ、つぶされるようなら、判定の強い遠立ち中Pや、足払いをすかせる遠立ち中K、姿勢の低いしゃがみ中K等で対抗していこう。

ゲージがLv2以上あるならスライディングによる急襲も効果的。手を出してくるようならLv2オーラソウルスパークを合わせてあげよう。

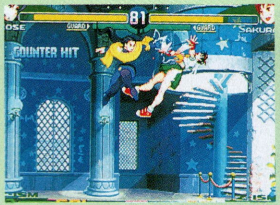
対空の駆け引き

かなり判定は弱くなったが、対空の基本はやはりしゃがみ大P。相手キャラ、技、打点を判断して使っていきたい。

これがカウンターヒットしたらキャンセルしなくても、ソウルスルーによる追い打ちがほぼ確定する。カウンターか否かを即座に判断、吹っ飛んだ方向を判断して小・中・大を使い分けよう。かなりのダメージを与えることができるので確実にものにしよう。

判定の強い跳び込みや、打点を高くした跳び込みには昇り中Pや昇り大Pでの空対空迎撃が強い。めくりに対しては空中投げで対処しよう。

このようにやや不安のあるローズの対空だが、ゲージがあるなら話は別。レベルに関係なく、オーラソウルスルーが強力で、特にLv2の信頼性は非常に高い。ただし、Lv1、Lv2は引きつけすぎに注意、Lv3は逆にできるだけ引きつけて使っていこう。



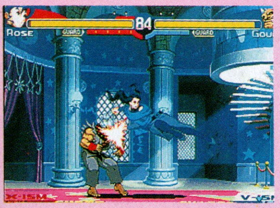
判定負けするようなら空対空で迎撃。打点を変えさせよう。

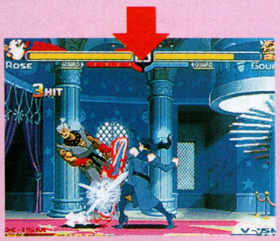

ソウルスルーによる追い打ちのダメージはかなりのもの。

ジャンプ攻撃からの攻め

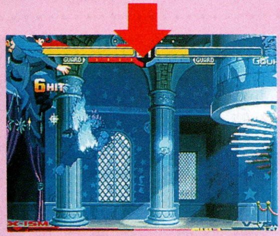
ローズの跳び込みの強さは、めくり能力の非常に高いジャンプ中K、判定が広く強いジャンプ大Pの2つによるもの。

ジャンプ大Pは高い打点で当てればめくり中Kと同様に、密着からの連続技や固めが可能。ここから状況、用途に応じた様々な連携、連続技を使い分けていこう。


とにかく強力なめくり能力を持つジャンプ中K。活用せよ。



大リフレクトで吹っ飛んだ先に画面端があったら、



Lv3ASスルーが確定する。受け身を取られると威力は落ちる。

●しゃがみ中P→大ソウルリフレクト→（遠立ち大K）

小ソウルスパイラルのスキが大きくなったので、密着からの基本コンボはこれ。威力は同じでガードされても五分、間合いも離れるので遠立ち大Kで効果的な連携にもなる。

ソウルリフレクトがヒットしていて、なおかつ画面端が近ければ、Lv3ASスルーが確実な追い打ちになる。

●しゃがみ小P×2→遠立ち中P→遠立ち大K

最も割り込まれにくい基本連携。ヒット確認からしゃがみ小×3→Lv3ASスルーの連続技に変化させてもいい。

●しゃがみ小P→遠立ち大P→遠立ち大K

優秀なガードクラッシュ狙いの連携で、めくり中Kから合わせると、GPゲージをまるまる2目盛り削れる。

●投げ

ローズの投げは威力が高め、狙って損はない。

これらは基本で、相手の出方によって様々に変化させていきたい。例えば出の早い足払いに止められてしまうようならそのポイントを遠立ち中Kに変えてみるとか、相手のゲージが3レベル溜まっているときは途中で止めて様子を見る、といった具合だ。跳び込みにも注意したい。

最後に非常に重要な選択肢、小攻撃1～2発や中攻撃1発などから**「再びめくり中Kを狙う」というのも忘れずに。**


1セットでこのガード/パワー削り！ゲージ溜めの効果も高い。

ゲージを有効に活用するために

最も優先すべきなのがLv3ASスルー。時間停止効果、無敵時間がともに長く、相手の位置によって突進距離が変化する点、確実に全段ヒットする点など、様々な利点があり、地上での割り込み性能、対空性能、そしてもちろん連続技にとあらゆる面で最高の性能を誇り、おまけに威力もLv3スパコン中最高クラス。

これのためだけにゲージの溜まりやすいX-ISMを選択するのも悪くはない。

Lv2では、Lv2ASスパークが地上での割り込みに、Lv2ASスルーが対空として高い信頼性を誇る。

Lv1ではゼロカウンター、ASスパーク、ASスルーの信頼性が大幅に下がっているので、最も有効な使い道は「め**くり中K→しゃがみ中P→Lv1ソウルイリュージョン→しゃがみ中P→大ソウルスパイラル」**という連続技。

ローズはとにかく、攻撃においても守りにおいてもゲージがなければ決め手を失う。

できればLv3、最低Lv2はゲージを温存して闘いたい。ただし、常に使えるチャンスはうかがっていこう。

「もしも」のために備えるのではなく、「積極的に使うために」温存するのだ。



威力が落ちたのでキャンセルイリュージョンから確実な連続技を決めよう。

P.S.GAMEST Q&A Ⓢ A：てゆーかカプコンさんのキャラなのでこっちが勝手に名前をつけるわけにはいかんですたい。ちなみに全キャラに名字があるとは限らないらしい。とりあえずエドモンド本田、レインボー・ミカ、マイク・バイソンは覚えておいても試験にはでないぞ。（担当編集者）

豪鬼

知られざる近距離通常技に注目!!



今回はレバー引きの通常技と起き攻め強制二択、そしてオリコン発動の無敵時間および時間停止を利用した「対空始動の連続技」を解説。

担当：FRS-N,O

近距離通常技を遠距離で

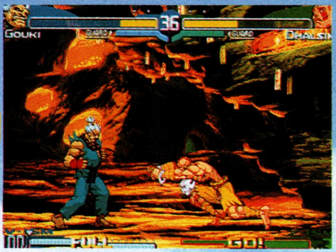
V-ISMの特徴のひとつである、「遠距離で出す近距離通常技」。ほかのISMでは気づきにくいが、実は豪鬼の近距離通常技は密かに使える技なのである。

まず強いことでよく知られているのに、近距離立ち大Kがある。この技はかかとを振り下ろす2段で、リュウのものとは異なり、ガードされてもそのあとは豪鬼側が有利という優れた技だ。牽制で小技を頻繁に出してくる相手に先端を合わせれば潰すことができるぞ。



レバー引きの大Kは相手の技にかぶせるように出していく。

次に強力なものが近立ち中P、および近立ち中Kだ。これらの技はキャンセルがかかるものの、ヒットさせても相手が先に動けてしまうので、一見使い道がなさそうに見える。しかし、このふたつの技は発生が早く、やられ判定が小さいという特徴があるのだ。これを利用して、相手の攻撃にカウンターで合わせるというのが極めて有効。





リーチ負けしている相手に対しては、攻撃判定の勝負に持ち込もう。バリア効果高し。

たとえばリーチの長いダルシムの手足に合わせることで、一方的に打ち勝つことができる。これは近中Pや近中Kのやられ判定が極端に小さく、前面に突出した攻撃判定のなせる業といえるだろう。

豪鬼はジャンプ攻撃こそ豊富で攻める手段には事欠かないが、通常技のリーチの短さで地上戦に不安が残る。リーチや判定で豪鬼に勝るキャラと対戦するときは、これらの近距離通常技を離れた間合いで出すことによって、リーチ不足を補っていくことができるぞ。

強制二択？オリコンで中段と下段を重ねる

技の隙の硬直をつぎの技で消していくことによって、受け身を取られない追い打ちをかけていけることが分かったZERO3のオリコン。

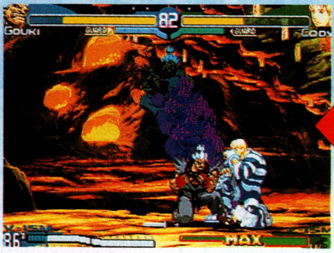
豪鬼は**「下小K→灼熱波動拳→中百鬼豪衝×2（×3）→豪昇龍拳→（通常技空振りキャンセル）豪昇龍拳×n」**というのが、いまのところ簡単確実で安定の連続技となっている。

しかし、オリコン全般で問題になってくるのは、これら連続攻撃の始動技をどうやって叩き込むか、ということ。せっかく強力なコンボが発見できても、それを活用できないのではまったく意味がない。そこで豪鬼の場合は？となるわけだが…、ここでも役立つのはやはり天魔空刃脚だった。ここからはオリコンを確実に狙っていける攻めの例を紹介していくことにしよう。

まず、低空で空中受け身されたときやK投げでダウンさせるなどの攻め込める状況から、すぐオリコンを小で発動。ここから起き攻めの要領で天魔空刃脚を重ねる。次に豪鬼の本体が着地したら、一瞬待ってから下小Kを出そう。



相手をダウンさせて、小でオリコン発動。



起き攻め風に天魔空刃脚を重ねて、ちょっと待ってから下小Kを重ねると…、



遅れてきた分身の天魔空刃脚（中段）と下小K（下段）が相手に同時に襲いかかる!!

これが成功すると、分身の天魔空刃脚がちょうど下小Kを出すタイミングと同時に重ねることができる。つまり、分身の天魔空刃脚の中段（しゃがみガード不能）と豪鬼本体の下小K（立ちガード不能）が同時に襲いかかるわけだ。

ここからは、先に紹介した灼熱波動拳につなげるオリコン連続技に持っていけばOK。オリコンで使う百鬼豪衝は、画面中央から発動しているなら、中で3回弾けば画面端に持っていくことができる。画面端についたら、オリコンの時間切れまで豪昇龍拳を繰り返そう。

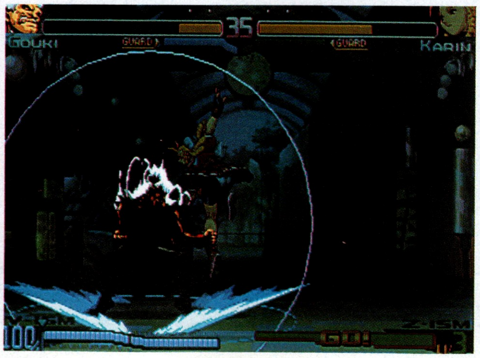
守りにも活躍!!対空オリコン

オリコンは、その発動時に時間停止と無敵時間を伴う。これを利用すれば、対空からオリコン連続技を決めることも可能になる。

まず、相手の跳びこみにオリコン発動を合わせよう。これにより時間停止で空中の相手をロックできるので、すぐに小豪昇龍拳で落とす。もし、このとき相手のジャンプ攻撃が出ていても、無敵時間によって無効化されるので心配はいらない。

豪昇龍拳ヒット後は着地の硬直を中豪波動拳で消しつつ相手を拾い、ここから大百鬼豪衝につなげる。その後は百鬼豪衝の空中コンボで画面端まで相手を運んで、ドラゴンダンスで締めればOKだ。

豪鬼はもともと豪昇龍拳を持っているので、対空オリコンに頼る必要はないように思えるかもしれない。しかし、豪鬼の豪昇龍拳は多段であるがゆえに全段当てないと攻撃力の面でリュウ、ケンの昇龍拳に劣るという欠点が存在する。そこで対空オリコンを使えば、しゃがんだ状態からワンコマンドで発動できるうえ、対空時の威力不足までカバーできるというわけだ。





対空でオリコン発動の無敵を利用し、そのまま連続技を叩き込め。

ソニ川サマ助は今…

ナッシュ



サマー絶対神話が崩れたとはいえ、ナッシュの闘い方に大きな違いはない。刹那の読み合いに勝て！
担当：C・LAN

対空技の使い分け

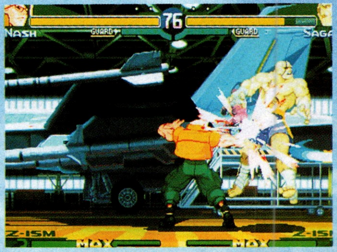
ZERO3のナッシュは弱サマーソルトシェルが空中ガードされやすく、また潰されやすくもなっている。ある意味初代ZEROに戻ったともいえるが、かつての通常技対空、中Pと中Kが近距離技になったため、V-ISM以外では、対空には少し気を配らなくてはならない。

対空には早出しのしゃがみ大Pの他に、しゃがみ中Pも使っていこう。技自体の対空性能は決して高くないが、姿勢が低いので相手の想定打点をずらしやすい。もちろんサマーを恐れて空中ガードで跳んできた相手を落とすのが真の狙いだ。しゃがみ中Pにはキャンセルをかけて大サマーや大ソニックにつなげれば連続技になる。



密かに対空性能のいいしゃがみ中P。大サマーにつなごう。

間合いが遠いときやソニックを垂直ジャンプでかわされたときは立ち大Pの裏拳も有効。ただしこれは潰されやすいので多用は禁物だ。



(ソニックの)空中ガードもろとも裏拳で吹き飛ばす。状況限定対空。

すべてを解決してくれるのがサマーソルトジャスティスだが、レベル1、2は地上でガードされる恐れがあるので引きつけすぎないように。

レバー入れ技を使いこなす

相手を押し込むうえで重宝するのがレバー入れ大Kのステップキック。ソニックのためを作りながら接近でき、ガードクラッシュ値も高い、まさに一石二鳥の技。ソニックや小技から連携させればカウンターヒットも期待できるが、とりあえずはガードさせるだけでよしとしよう。

この技をしつこく見せたあと、立ちガードも意識し始めた相手には時折大足払いも組み込んでいくといい。

ステップキック後は間合いが離れる。ナッシュ側としてはソニックを撃って再び攻めを継続したいところだが、ここは跳ばれやすいポイントだ。

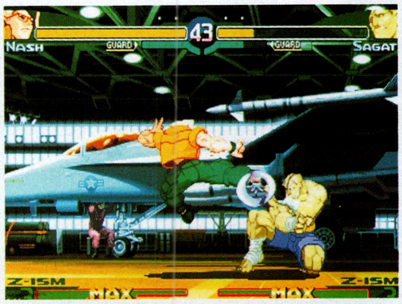
①対空を用意して待つ
②こちらから跳び込む
③ソニックブーム

といった選択肢も用意して、相手の裏をかいていこう。ソニックブームもペース重視の小と、動いたところに当てたい大を使い分けていこう。

ステップキックに加え、レバー入れ中Kのジャンピングソバットも混ぜていくと効果的。基本はレバー前で、間合いを近いまま維持したいときに役立つ。ここから小足払いに連携するのが手堅いが、厳密にはナッシュ側に行動の優先権はないので、相手がきっちり割り込んでくるなら素直にガードしよう。先端を当てたほうが相対的に硬直は短くなるが、当てた後の間合いを考えると、しゃがみ中Pが届くかどうかというくらいの間合いがちょうどいい。

地上戦において、牽制のメインになるのは中足払いだが、中足払いで追い返すたびにソニックを撃たなくてはならなくなり、相手にとっての明確な切り返しポイントが生まれる。対空技自体にも若干の不確定要素ができたためか、ZERO3ナッシュは「押されてるわけではないのにジリ貧」なんて状況があったりする。

どのキャラもそうだが、攻めと守りのバランスが重要だ。



間合いを離さず押し込むためにレバー技を活用しよう。

最弱に非ず伝説

ダン



X-ISMの強力対空も捨てがたいけど、V-ISMがおすすめだな。
担当：3回戦負け犬・鈴木

今回はオリコンが楽しいV-ISMを紹介していこう。晃龍烈火の強烈な一撃を期待したZ-ISMも捨てがたいところだが、スペースの都合上、割愛。

ポイントその1 低空断空脚

↓↙←とレバーを入力した直後にジャンプし、小Kを押すことで、ちょこんと跳ねる程度の断空脚を出せる。この技がなかなか侮れない存在で、ガードさせた後はダンが有利になっている。

主に接近戦で使っていくが、中距離から、ある程度の高度まで上昇してから断空脚を出していってもいいだろう。

ヒットした後は、相手がニュートラル受け身をとれないことを利用した攻めを考えていこう。特に画面端でヒットさせた後は、オリコン発動からの連続技を狙うことで、一気に大ダメージを与えることができる。他にも、立ち中P→晃龍拳なども狙えるぞ。

ガードさせた後も、再び低空断空脚を出したり、投げて相手を端に追いやったり、めくりを狙ったり、大足払いを狙ったりして派生を増やしていこう。



この展開からが強力。Z-ISMなら晃龍烈火のチャンスだ。

ポイントその2 サイキョー流防御

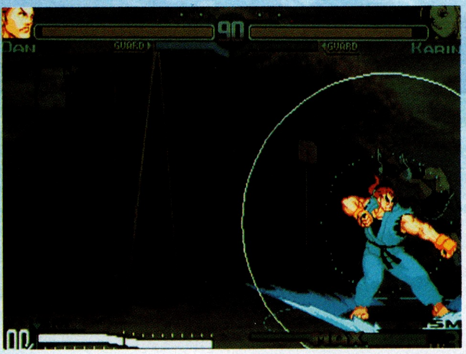
相手を端に追いつめるために使う。攻めている最中にふと動きを止め、相手の技を誘って決める作戦が狙いやすい。慣れてくれば、相手の連携に対してや跳び込みに対しても決められるようになる。相手を画面端に追い込めば、オリコンを使った大ダメージのチャンスがやってくるぞ。

ポイントその3 輝くオリキョナー

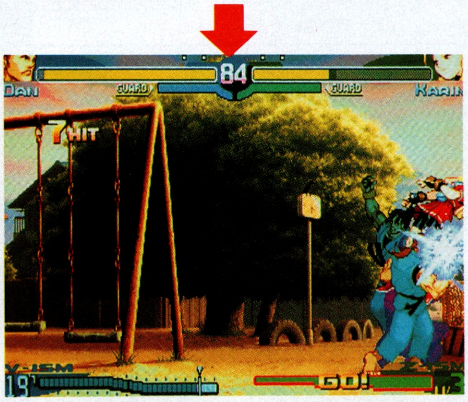
相手を端に追いつめたら、オリコンを決めていこう。自分から跳び込んだときには、空中で小発動、ジャンプ小K→小足払い→我道拳×αの連続技を狙っていこう。

相手が跳んでくるまで待つ戦法もある。跳び込まれたら、小で発動し、小昇龍拳→小断空脚→通常技空キャンセル→(小足断空or小晃龍拳)×αで対空していく作戦も有効だ。

急ぎ足になってしまったが、主なポイントはこれら4つ。さらに詳しく連携を知りたい人は、ムックを読んでくれると嬉しいぞなもし。



先ほどの空中断空脚からオリコンを発動して、すかさず晃龍拳等を決め、



そのまま空中コンボを決めるとへっぽこらしくないかっこよさ。

己の正義は機械と共に!

超鋼戦紀 キカイオー

TM



第参話「破壊大帝の影!」
（番組の内容を一部変更してお送りします）

今回はキカイオーで遊ぶための重要なファクター、アイテムを紹介しよう。キャラごとの使い方をしっかりと覚えてくれ！

担当：超次元研究所（略してちょじけん）

キカイオーを遊ぶにあたって必要なのは、気合、根性、そして正義を信じる心！…なのだが、もうひとつ重要なのがアイテムの使い方だ（現実的）。

数多く出てくるアイテムを把握し、使いこなさなければ真の勇者になれないぞ！ってことで、今回はアイテムの使い方を紹介していこう。

アイテムを理解せよ

アイテムは大きく分けて3種類あり、一時的に機体性能を上げる「パワーアップユニット」、ダメージ回復など、回収した瞬間に効果を発揮する「リペアユニット」、各キャラごとに設定された武器を使用できる「ウェポンユニット」に分類できる。

このうち、リペアユニット以外はストックしておくことができ、コマンドを入力することで使用できるぞ。ストックは5つまでで、それ以上取ると一番最後尾にあるアイテムが上書きされる。

アイテムを使用するには、スタートボタンで使いたいアイテムを選択し、A+B+Jを同時押しするだけ。これでパワーアップユニット、ウェポンユニットを使用できるぞ。



パワーアップユニット使用時は、無敵と攻撃判定が同時に発生するのだ。

パワーアップユニットは使用した瞬間に無敵になり、攻撃判定を出すようになっている。ガードで耐えきれないときなどは、パワーアップユニットを使って切り抜けてみよう。

秘密兵器を入手せよ!

アイテムは最初から3種類持ってゲームスタートするが、どれを持っているかは決まっていない。基本的には、ウェポン2つ、パワーアップ1つといった感じだ。

アイテムを入手するには、背景の建物や障害物を破壊して出現させ、それを回収するのが基本となっている。障害物は移動する（踏む）だけで壊せるものと、攻撃を与えないと壊せない物があるぞ。どれが出るかはランダムだ。



吹き飛ばす攻撃をヒットさせると、相手のアイテムを奪うことができるぞ。

また、特定の攻撃で相手を吹き飛ばば、アイテムを奪い取ることも可能。相手の持っている先頭のアイテムが、HITと同時に外れるのだ。

取られたくないアイテムは、なるべく後に置いておくのが得策だろう。

キカイオー・アイテム一覧表

アイテム	説明
オフェンスユニット	使用すると一定時間の間、攻撃力が約1.5倍されるアイテム。実ダメージが増えるので、前半で使うと効果的だぞ。
スピードアップユニット	使用すると一定時間の間、移動スピードがアップするアイテム。移動の遅いワイズダックなどは必須アイテム。ジャンプには影響しない。
ダメージリペアユニット	回収するとダメージを約20%ほど回復してくれるアイテム。ダメージは回復するが、ファイナルアタックは消滅しないので注意。
スペシャルチャージユニット	回収するとスペシャルゲージが1本分補充されるアイテム。このゲームでは超必殺技は頻繁に使うので、意外と重要なアイテムだぞ。
スペシャルウェポンユニット青	使用するとスペシャルウェポン・ブルーを発動するアイテム。ウェポンは各キャラによって、さまざまな効果を発揮するぞ。
ディフェンスユニット	使用すると一定時間の間、防御力が約2倍されるアイテム。使用時の防御力はかなりのもの。防御系だからといって、侮れないぞ。
ヒーローモードユニット	使用すると一定時間の間、特殊な能力、特殊なコマンドが使用できるアイテム。さまざまな能力があるので、キャラ別を参照してほしい。
アーマーリペアユニット	回収すると破壊されたアーマー値を100%回復してくれるアイテム。アーマー破壊は被害が尋常じゃないので、見つけたら即回収だ。
スペシャルウェポンユニット赤	使用するとスペシャルウエポン・レッドを発動するアイテム。ウェポンは回数制限（1～5）があるので、回数を把握しよう。
スペシャルウェポンユニット黄	使用するとスペシャルウェポン・イエローを発動するアイテム。ウェポンは惜しみなく使ってもいいだろう。奪われるのは馬鹿らしいぞ。

ロボット別アイテム活用法

共通アイテムの活用法はわかったかな？ここからは機体別のアイテムの活用法を伝授しよう。追加技表もあるので、自機の全兵装を使いこなして、エースパイロットへの道を突っ走ろう！

キカイオー

アックスブロー

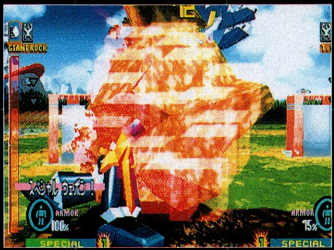
キカイオーの腕にカッターが装備され、破壊力（ロケットブロー＆パンチ攻撃共に）がアップする。効果には時間制限があり、それほど多くの回数は撃てないのが難。⬅＋Aでも同様に発射できる。



溜め撃ちはできないぞ。

ジャイアントロック

一瞬のうちに巨大な岩石を掘り出して、相手に投げつける。使用回数が決まっており、1つのアイコンにつき、4回使用できる。至近距離で投げると2ヒットするぞ。



どっから出てくるんだこの岩は！ これも超次元機関のなせる業!?

メガトンボム

巨大な爆弾を相手に投げつける。1回しか使えないが、そのダメージは高い。だが、モーションが異様に遅いので、投げる前にツブされてしまうことも多い。



イヤ、これもどっから出してるんでしょう!? 威力は高いが…。

ヒーローモード

使用するとキカイオーが赤く光り、一定時間空中浮遊（レバー上下で上昇・下降）が可能になる。その間、Aボタンではキカイオーキック、Bボタンでは爆弾投下。A＋Bでヒートブレイザーが斜め下方向。➡A＋Bで前方向に発射できる。もちろん超ド級トルネードキックも出せる。効果時間中はガードができないので注意。

⬅＋A	対空ロケットブロー
⬅➡＋A	キカイオーラッシュ
⬅＋AB同時	対空ヒートブレイザー
空中で➡＋AB同時	空対空ヒートブレイザー
A＋J	対空キカイオータックル
高速接近中B	キカイオータックル

パルシオン

謎の宇宙人、パルシオンが駆使する怪しげなオーバーテクノロジーアイテムを、今ここに宇宙紹介しよう。

パルシオンナイフ

おもむろにナイフを取りだし着装する刃物技。攻撃力、リーチが若干アップし、回数に関係なく、一定時間振るい続けることができる。

もちろん、ナイフを握ったまま各種必殺技、超必殺技も使うことができ、他のアイテムと併用して使うことも可能。



「P」はパルシオンの「P」…だと思いたい。

パルシオンブレード

3回まで投げることができる投擲兵器。回転しながら飛んでいき、ヒットすると相手は上空にはね上げられる。もちろん、落ちてきたところを各種必殺技で追い打ちすることが可能だ。

かなり実用性が高いアイテムなので、ブレードと本体の複合攻撃も狙えるぞ。



落ちてきたところにきっついのをお見舞いしよう。

パルシオンスピア

某なんたらの槍みたいなブツを取りだし、高速で相手に投擲。ヒットすると、相手は一定時間動けなくなってしまうので、そこを美味しく頂いちまうって寸法だ。投擲速度はわりと速いので、中間距離からどんどん使っていこう。



月まで飛んでいくかは不明だが、取りあえず速度は速い。

ヒーローモード

少年の励ましと共に、体が奇天烈に発光。しかる後に攻撃ボタンを押すだけでパルシオンが突進、相手をガツガツとむさぼるっつー暴走技。



超次元機関を体内に取り込もうとしている氏。ちなみにジャンプ攻撃は突進投げになる。

⬅＋A	ローリングナックル
⬅＋B	パルスウィープ
⬅＋AB	対空パルシオン光線
相手がダウン中に A＋J or B＋J	追い打ち

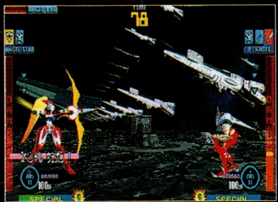
ディアナ17

エンジェルアロー

弓を構え、無数に分裂するエネルギーアローを発射する、飛び道具系ウェポン。使用回数は3回。

攻撃までが遅く、近い距離では当たりにくい。分裂した矢は相手を追尾するので、遠距離専用ウェポンだ。

遠距離で使い、それをプレッシャーに一気に近づくのが実戦的な使い方だろう。



誘導性能が高い、エンジェルボウ。遠距離で使おう。

エンジェルブレード

サーベルを高速で突き出し無数に切り裂く、接近専用ウェポン。使用回数は3回。リーチは短いが攻撃発生が早いので、接近戦では頼りになるウェポンだ。ボタンを連打することで、ヒット数を増やすことができるぞ。

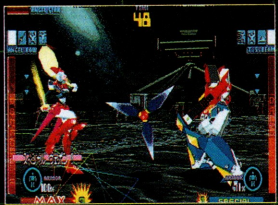
エンジェルスター

巨大手裏剣を投げる、飛び道具系ウェポン。使用回数は3回。

中距離で効果を発揮するウェポンで、相手をある程度追尾するので使いやすい。連続で9ヒットまでするので、そこへダッシュからの連続技を入れることも可能だぞ。ディアナの主力武器だ。



連打することによって、最高12ヒットまで出るぞ。



中距離で手裏剣を投げたら、ダッシュで近づいて連続技狙いだ！

ヒーローモード

ディアナ17のヒーローモードは、飛び道具に対して完全無敵のバリアを張るものだ。飛び道具をメインにしている相手には、これを使って接近戦を挑んでみよう。なかなか強力だぞ。



飛び道具に対しては完全無敵になるぞ。接近戦を挑め！

空中で➡＋A	パンチ
空中で⬇＋A	対地ソニックエッジ
A＋J	ピアッシングヒール
B＋J	キャプチュードスピア
高速接近中A	クリスタルエッジ（追加A有）
高速接近中B	ピアッシングニードル

お詫びと訂正：前号の技表の中で間違いがありました。パルシオンのA＋Bは正しくは「パルシオン光線」で、ディアナの➡⬅＋AB同時押しは「ダイヤモンド・ロード」です。読者や関係者の皆さまには大変ご迷惑をおかけいたしました。訂正してお詫びいたします。

キカイオーグッズ紹介

オープニングのCDS（3000枚限定）やデスクトップアクセサリー集は現在発売中。また、AMショー限定で販売・配布されたグッズもある。ゲットできたラッキーな人は、ぜひコクピットに飾っておこう。ちなみにゲットのチャンスはムックにもあるかも?!

ツインザムV

ツインザムVが誇る超強力豪奢無双絶対弾劾剛力(中略)トレビヤ～ンなアイテム群を、ゲーメストを読んでいるチビッ子のみんなにだけ特別に公開するぞっ!

デルタフラッシュ

胸部からビームを出し、ヒットすると、相手を自分のほうへと引き寄せることができる捕獲兵器。引き寄せた後は、超必殺技を入れるなり、ファイナルアタックを叩っこむなり好きにしよう。

欠点と言えば、射出速度の遅さと半端な射程だが、このゲームではそんなこたあ気にしちゃいけないぞ。隙あらばキャプチャーしちまおう。

ヒット、ガードされたに関わらず、3回までだすことができるぞ。

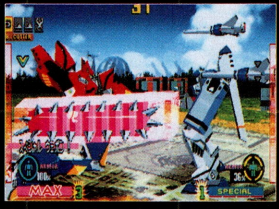


ちょっとツラ貸さんかいワ～レ～といった風体が。

ショックドライバー

地面にソレっぺえツールをブッさし、そこから衝撃波を放つ飛び道具。「威力の高い飛び道具」といった体なので、雰囲気重視で使っていこう。

これも3回まで出せるぞ。



うんたらドライバーノリで使っていこう。

ホイールカッター

アイテムを使うや否や、おもむろに巨大なチェーンソーを取りだし、相手に突進して無遠慮にゴリゴリと斬りつける、ジェ○ソンも裸足で逃げ出す豪快な攻撃を展開する。

ガードさせるだけでも相手のアーマーを削ることができるので、相手のアーマー値を見て、大いに「削ったらー」という気持ちに駆られたら、図々しく出していくのも手であるな。

最後までクリーンヒットしたら、相手を上空に高くはね上げることができるので、落ちてくるところを「チェンジクロス・ツインザム」なぞで追い打ってやると絵になるかな。これも3回まで出すことができるぞ。



スーパーロボットたるもの、このくらいのエモノは常に懐に忍ばせておきたいものだ。

ヒーローモード

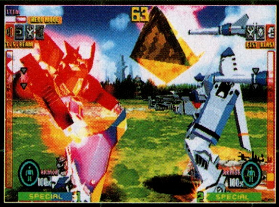
ツインザム1・2ごとに、ヒーローモードユニットを使った時に起こる効果が違うのだ。

ツインザム1がヒーローモードに突入すると、フィールド中に隕石が降り注ぎ、ツインザムの攻撃を補佐してくれる。

ツインザム2がヒーローモードに突入した場合、機体の周りに攻撃判定を持った光の柱を発生させることができる。Gボタンで伸縮自在だ。



防御効果はバッチリです。



隕石に紛れて攻撃を仕掛けよう。

ツインザム1	
空中でA	トマホークブレイカー
空中でB	対地ファイヤーマグナム
←+B	対空ファイヤーマグナム
空中でAB同時	サンセットサンシャイン
空中で→+AB同時	ファイヤーサンシャイン
空中で←→+A	ツインザムラッシュ
←+AB同時	ライジングサンシャイン
高速接近中A	ファイヤースラッガー

ツインザム2	
空中でA	ハンマークラッシャー
空中でB	対地プラズマミサイル
←+B	対空プラズマミサイル
→+AB同時	プラズマドリルストライカー
←+AB同時	プラズマドリルクラッシャー
空中でAB同時	プラズマドリルプレッシャー
空中で→+AB	プラズマドリルストライカー
高速接近中A	プラズマスラッガー
ヒーローモード中G	バキュームツイスター

ラファーガ

ソリッドシューター

装弾数4。ソルジャー形態でのみ使用可能。

6ヒットする貫通弾で、アーマー破壊効果が大きく、ヒットorガードにかかわらずアーマー値30%を奪う。相殺効果も高いのだが、いかんせん弾速が遅く、避けられやすい。スチールダッシュからの連続技や、敵機の攻撃に合わせるなどして使っていこう。



確実にヒットさせ、アーマー破壊を狙え。

バスターレーザーキャノン

アイテムの使用はソルジャー形態でのみ可能。背部にT・CANNONユニットを装備、以降すべての攻撃（ファイターorスピナー形態時含む）が、広範囲に拡散するエネルギー弾乱射になる。回避は困難で、まとめてヒットするとかなりの攻撃力だが、撃ち尽くすまで、他の攻撃が一切使用できないのはやや不便である。



ユニット装備後は他の形態でもT.CANNON攻撃に変化。

ソニックブラスター

装弾数3。ソルジャー形態時のみ使用可能。

リング状のウェーブを前方に照射、ヒットした敵機を一定時間行動不能にする。

射程が短いのがネックで、この距離では、S・S・PODを使うか、スチールダッシュから連続技を狙うか、微妙なところ。格闘攻撃ガード後の反撃手段としても使える。

コロニークラッシュ

ヒーローモード時専用技。オペレーターのイボンヌか異星人（?）のイエールが、援助要請に応えて、敵機の頭上めがけて衛星を落下させる。

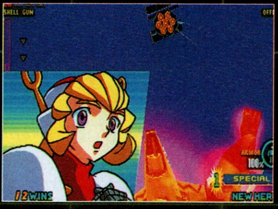
コロニークラッシュを使うとヒーローモードは自動的に終了するので注意。

攻撃がやや遅いので、ヒットさせるのは難しいが、ヒットすればさすがにかなりの破壊力。ボス戦で使っていこう。

ちなみにイボンヌが出るか、イエールが出るかは対戦時はランダム。だが、ストーリーモードでは特定の場所でしかイエールは出てこない。探してみよう（笑）。



ヒーローモードでオペレーターのイボンヌ嬢か、



異星人（?）のイエールが要請に応え、



敵機の頭上に衛星を落とす。いいのか?

スピナー時	
A	3WAYショット
B	マイクロミサイル
高速移動中B	ソルジャー変形タックル
J	ファイター変形

ファイター時	
A	イーグルダイブ
B	マイクロミサイル
A+B	デュアルレーザー
←→+A	フロートシーカー
A追加入力B	バーニアスラスター

ソルジャー時	
空中でA	サマーソルトキック
空中で↓+A	空対地3WAYショット
空中で→+B	空対空マイクロミサイル
A+J	対空タックル
B+J	サマーソルトキック
相手がダウン中にA+J or B+J	追い打ち
ヒーローモード中→←+AorB	コロニークラッシュ

作品募集期間延長!!

きたるムックに向けての作品募集期間を延長するぞ。イラスト（カラー、白黒どちらでも可。CGも同様）、ガレキ・フィギュア（造型は写真でも可。正面・背面・側面を必ず撮影）、みんなの考えた（キカイオーを除く）機体別の主題歌・挿入歌の歌詞など何でもOK。10月20日（必着）までに151ページのあて先「これがオレの魂の熱さって奴さ！」係までどんどん送ってくれ。

ワイズダック

火炎放射砲

腕から超高温の炎を吹き出し、相手を焙る接近専用ウェポン。使用回数は3回。

接近専用と書いたが、それなりにリーチのあるウェポンだ。ヒットすると相手は行動不能になるので、超必殺技やファイナルアタックを狙えるぞ。

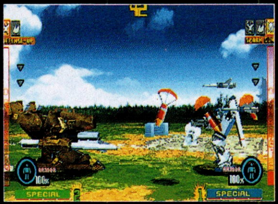


ヒットすると、相手は行動不能になる。このチャンスを逃すな！

パラシュートミサイル

3発のパラシュート付きの爆弾を相手の上空からバラまく、遠距離型ウェポン。使用回数は3回。

相手の周りにゆっくりと落ちてくるので、なかなか当てることは難しい。スピードアップ中に使い、相手の行動を封じ込めて攻めるのが有効な使い方か？



地雷と組み合わせて、相手の逃げ場を塞いでみよう。

垂直落下式ミサイルランチャー

一度垂直に飛び、そこから目標を目掛けて加速を付けるロケット弾を複数発射する、特殊飛び道具系ウェポン。使用回数は3回。

発射から攻撃発生まで時間があるが、相手をサーチするので非常に使い易い。遠距離だけでなく、近距離でも使えるぞ。



時間差で攻撃できるので、避け攻撃と併用してみよう。

ヒーローモード

相手にマーカーを付け、ロックオン状態にするのがヒーローモードだ。飛び道具系攻撃は、すべて相手に向かって飛んでいくぞ。オススメは、⬅+B連打だ。強力な対空技が、地上に向かっていくぞ。



ヒーローモード中は、STAミサイル連打が有効だぞ。

➡+A	ブレイクシャフト
⬅+B	STAミサイル
➡+AB同時	エクスプロージョンフラット
A+J	オペレート・トライゴン
➡+BJ同時	遠距離ナパームポッド
⬅➡+AJ同時	オペレート・ヘキサゴン
高速接近中B	パワーラリアット

ディクセン

ナックルショット

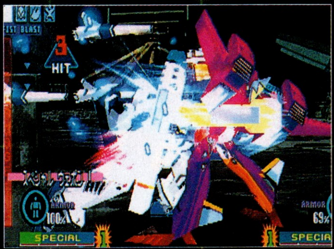
ダッシュしながら相手を殴る。至近距離であればあるほど、連続でヒットし、ダメージも高くなる。これも使用回数は3回までだ。



もう気分はボ○ズ!?至近距離からのヒットは気持ちイイぞ!!

ファイヤーブラスター

火炎放射器から炎が発射され、スパークガンと同様、相手を操作不能にすることができる。発射までに時間はかかるが、スパークガンよりも射程が長いので使いやすい。



うおーっ!!燃やせ燃やせまっ赤に燃やせーっ!!（ダイ○ス調で）

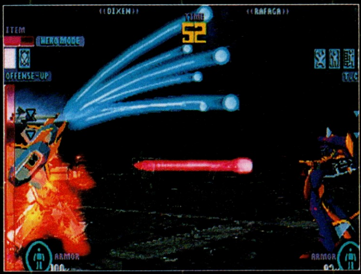
スパークガン

ディクセンの目の前に光球が発生する。ヒットすると相手は、ほんの数秒間操作不能になるので、なんでも入れ放題だ。しかし射程が短いので、そうそうヒットするものではないし、1つのアイコンにつき、3回しか使えない。

ヒーローモード

発動させると、ディクセンの両肩にバインダーが装備され、フルアーマーディクセン？にパワーアップ!!

Aボタン攻撃で、両肩のバインダーから、多数のホーミングレーザーが発射されるのだが、このホーミングレーザーの性能が高く、まず回避はできないので、相手はガードするしかない。拾ったら必ず使え!!



これがフルアーマーディクセンだ!?誰かガレキ造って。

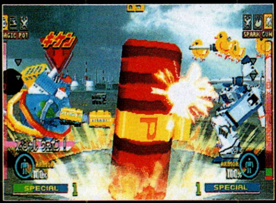
⬅+AB同時	対空フィクサーキャノン
空中で➡+AB同時	空対空フィクサーキャノン
A+J	ブーストスラッシュ
高速接近中B	ブーストタックル

ボロン

ピヨピヨハンマー

巨大なピヨピヨハンマーを取り出し、相手にキツイ一撃を与える、接近専用ウェポン。使用回数は3回。

ダメージはないに等しいが、ヒットすると相手は気絶するので、連続技、超必殺技を入れるチャンスだ。意外とリーチがあるぞ。



気絶させたら、超必殺技、ファイナルアタックを狙え！

ぼーそーしんかんせん

腕の新幹線を発進させ地上を走り回らせる、特殊なウェポン。使用回数は1回。

新幹線は相手を追尾しながら、一定時間地上を走り回る。ダメージは小さいが、動こうとすると当たるので、非常に厄介な存在だ。嫌がらせには最適なウェポンだぞ。



使うだけで嫌がられる、新幹線。取ったら即使用！

魔法のつぼ

魔法の壺から大量のボール型爆弾をバラまく、飛び道具系ウェポン。使用回数は3回。

攻撃発生まで遅いので、遠距離専用だろう。ボール型爆弾を広範囲にバラまくので、ジャンプ以外で逃げるのは難しい。



遠距離でバラまき、相手の動きを止めるのが目的だ。

ヒーローモード

ボロンのヒーローモードは、あらゆる物を引き寄せて、一緒に攻撃するものだ。近距離のA攻撃を出すと、テレビや冷蔵庫が追加のダメージを与えてくれるぞ。

ヒーローモード中の専用コマンドを使うと、相手を引き寄せることもできる。連続技チャンスだ。



いらっしゃい魔法で、相手を引き寄せろ！そして超必殺技を決めろ！

空中でA	ローリングアタック
⬅+A	対空鉄球ストレート
➡⬅+B	お祭り大江戸キャノン
➡+AB	つまずきインパクト
空中で⬇+A	垂直落下ローリングアタック
⬅➡+AJ同時orBJ	愛は道連れ
高速接近中A	ジャンプローリングアタック
高速接近中B	ダダッコアタック
ヒーローモード中➡⬅+A	いらっしゃい魔法

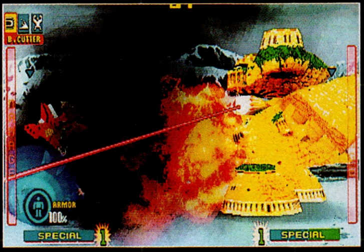
たくらむルバディス!手先たち!!

超鋼担当：スー博士



石で造られた超巨大ロボ

操縦者であるアレクシムは、どうやらゴルバディス大帝の側近の1人のようだ。彼が操るガムダは、キカイオーたちより遥かに大きく、石で造られている。そのためかスーパーアーマー効果を持っており、攻撃しても倒れずにそのまま反撃してくることもある。姿を消すのも得意だ。



一番多用する攻撃がこのレーザー。ジャンプ攻撃で対応せよ!!



指先からの怪光線にも注意。ヒットすると操作不能になるぞ。



消えてしまうのも特技の1つ。現れる瞬間を狙って攻撃だ!!

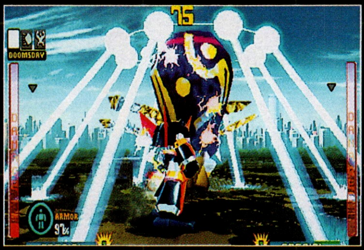


手から出る帯状のリングショットに注意。ダメージが高いぞ。

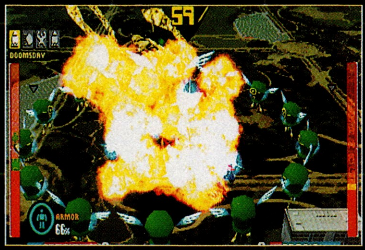


ロボというよりは生物!?

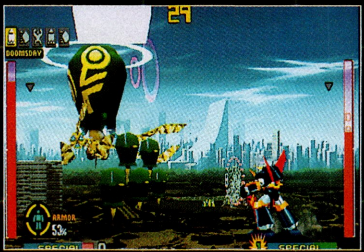
どっかの使徒っぺえスタイルのクヴァールは、アンドロイド少女イエールが操縦する。コイツもナリはでかいが、なかなか素早く攻撃してくるので注意が必要だ。しかし、ワンテンポ遅い攻撃も多数装備しているので、タイミングを狂わされないようにしよう。特に子供(!?)に注意だ。



このようにすり抜けるのは至難の業。ちゃんとガードしようね。



超必殺技は、ジャンプでも回避はむずかしい。ガードしよう。



ときどき出す子供(!?)はジャンプでかわして本体に攻撃だ。

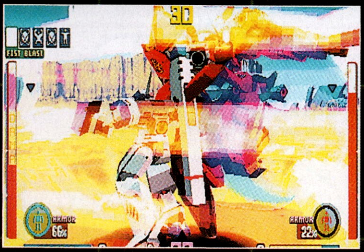


頭上から降ってくるレーザー。攻撃のタイミングがむずかしい。

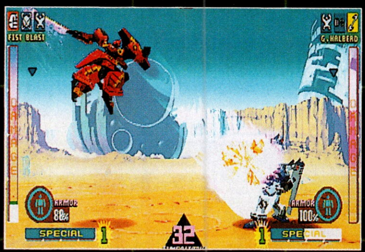
次回予告

各キャラクターのストーリー分岐や、よりカッコ良く闘うための操縦法を伝授。
次回、**「敵か味方か?謎のロボット出現!?」**にロケットブロー!!





剣を高速で振り回す超必殺技。ケズられ度はハンパじゃないぞ。



空から撃ってくる衝撃波は、最高4回まで。落下時に反撃だ!!



イキナリ撃ってくるレーザーに注意。横移動していれば安全。



槍でイキナリ突いてくる。ヒットすると数秒間操作不能に。

正統派のライバルメカ登場

謎の覆面男シャドーレッドが駆る真紅のロボット轟雷は、正統ライバルメカらしく、強力な技を多数装備している上に、移動速度もなかなか速い強敵だ。アイテム攻撃も強力で、うかつにガードすると、かなりケズられるので、あまり接近しないことだ。

地球侵略を悪の大帝ゴ その凶悪な

各機体のストーリーごとにたびたび登場する、まさに敵役というにふさわしい、凶悪敵ロボット群。どんなヤツらか、チョット見てみよう。

キカイオーで見るストーリー分岐

みんなストーリーモードを楽しんでいるかな!?
各機体のストーリーの結末は、1つだけじゃないぞ。

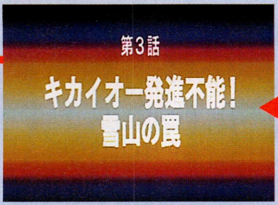
物語は1つではない!!

ストーリーモードでは、ある一定の面数や、特定の条件によって、ストーリーの分岐が起こるポイントがいくつかある。選択後は、敵ロボットの出現テーブルや、ストーリー自体、果てはエンディングにまで関わってくる選択もあるので、ストーリーモードを、何回もヤリ込んで、すべてのストーリーを堪能してほしい。

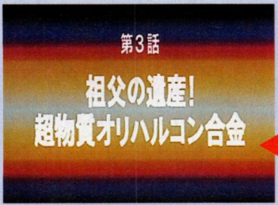
キカイオーの場合



まずは最初の選択。ポリンちゃんを逃がすか、追いかけるかだが…、



ポリンちゃんを逃がすと、先程紹介したガムダが登場するぞ。



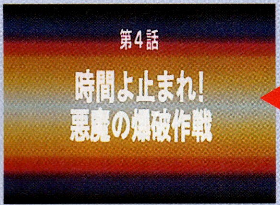
追いかけるとディアナ17が立ちはだかる。ストーリーでも強敵だ。



ガムダを倒すと選択が。カオリを助けてくれたディアナが気になる…。



テクノドームに戻ると、先程助けてくれたディアナが敵として…なぜだ!



ディアナを追いかけると、テクノドームに危機が迫る!博士が危ない!!

物語のバックストーリーと
主人公たちの比較

今回はガンバードの世界観特集！

GUNBIRD 2 ガンバード2

前号で発売は10月上旬とお伝えしたが、残念ながら11月に発売が延びてしまった模様。今回は予定を変更して、新旧ガンバードの世界観を比較してみよう。

担当：善之字元帥

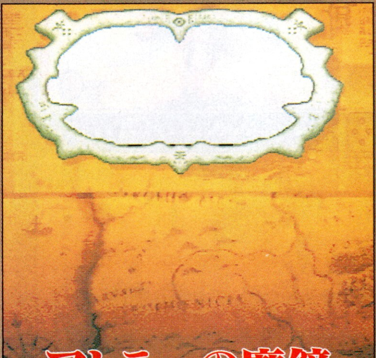
GUNBIRD 2 ガンバード2



伝説の万能薬

ガンバード2のストーリーの焦点は、この「伝説の万能薬」。〝太陽のかけら〟〝星のささやき〟〝月のしずく〟を集めれば、薬の神様が何にでも効く万能薬を調合してくれるというが…。

GUNBIRD ガンバード



アトラーの魔鏡

前作ガンバードのストーリーの中核をなすのが、この「アトラーの魔鏡」。世界各地に散らばった魔鏡の破片を集めた者には、鏡の魔人アトラーがどんな願いでもかなえてくれるというが…。

GUNBIRD ガンバード

鉄



自作の人力ヘリを使用し、無限の筋力で航空力学を無視して飛行する筋肉じじい。若いころ事故で亡くした恋人を復活させるために魔鏡を探す旅に出る。実は恋人とは「さぶ」という名の男で、彩京伝統のホモキャラ。

ヤンニャン



妖しげな仙術の使い手で、人であるかどうかも定かではない。足元に雲を発生させて飛行する能力があり、魔鏡探しは「自分より強いヤツに会いに行く」というイベントととらえているようだ。根っからの格闘バカか？

アッシュ



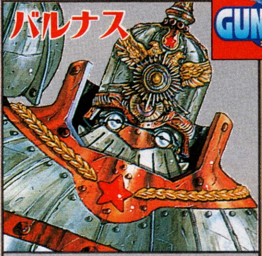
科学者と考古学者の肩書きを持つ冒険家。自作の背負い式ロケットパックで飛行する。魔鏡探しの目的はロリコンを直すためだが、同行したマリオンに一目惚れ。魔鏡の力を彼女が歳をとれなくするために使ってしまう。

マリオン



自称「大魔法使いマーリンの末裔」の魔法少女。風の術法を操り、ホウキを媒体に空を飛ぶ能力を持つ。お供の魔法ウサギとともに、より強大な魔力を手にするため、魔鏡探しの旅に出る。見かけによらず、邪悪な性格。

バルナス



帝政ロシアで開発された、世界初の空飛ぶ自動兵器1号。ロケット推進兵器で飛行し、ゼンマイ式思考回路を搭載した最強兵器で、帝政ロシアによる世界征服の目的のため、皇帝直々にアトラーの魔鏡奪取を命令される。

イロモノ？ 弾消し能力 姪（めい） 若返りの呪い 前作に引き続き登場 実戦テスト終了、量産化

GUNBIRD 2 ガンバード2

ヘイコブ



アラブの豪商の若旦那。欲しいものは必ず手に入れるのが生き甲斐で、家宝の「空飛ぶジュウタン」に乗り、お供の魔法の精「ジニー」を引き連れて旅に出る。どうやらデブな自分にコンプレックスがあるようだが…。

アルカード



300年前からルーマニアに住む吸血鬼。長年の修行によって吸血鬼であるがゆえの数々の弱点を克服し、かなり人間的な(超)能力を身につけたが、最後の弱点だけは修行で克服できないものらしく、万能薬探しの旅に出る。

タビア



叔父の天才（変態？）科学者アッシュとともにイギリスに移住してきた少女で、同じ小学校に通うマリオンのクラスメイト。どうやら病気の母親がいるらしいが、秘薬探しの目的もそのあたりに関係しているのだろうか。

マリオン



唯一前作から引き続き登場となるキャラ。前作で魔鏡の力により「1年に1歳若返る体」にされてしまったため、現在は仕方なく小学校に通っているが、伝説の万能薬の噂を耳にし、魔鏡の効果を解くべく旅に出る。

バルピロ



バルナスの設計図をもとに作られたプロダクションモデル。旧型にはなかった歩行脚を有する。現在、軍の次期主力としての実験段階で、皇帝に関するある重要な密命を帯びつつ、最終試験として秘薬探しの旅に出る。

クイーンパイレーツ

ガンバード2における仇役は、空賊団クイーンパイレーツ。現在のところ、資金源や背後組織については不明だが、大規模な武装集団である以上、何らかのバックボーンがあるのは必至。今後の展開を待て。



シャーク

クイーンパイレーツの女首領。気が強く、わがままな性格で、欲しいものはどんな手段を使っても必ず手にいれようとする。

ギミック

クイーンパイレーツのメカニック担当で、自称天才科学者。根はスケベでシャークの色仕掛けでいいように利用されている。

ブレード

クイーンパイレーツの力仕事担当で、血の気が多く凶暴な性格だが、その性格とはうらはらに涙もろく、情にあつい性格。

トランプ

前作ガンバードの仇役である盗賊団のトランプは、実は大企業「バクスター社」の裏の顔である。鉄道を営む大企業の資金力と、当時最高水準の技術力をバックボーンに、世界の秘宝を収奪するために奔走。



ルージュ

バクスター社の若き女社長にしてトランプの首領。人一倍の美貌と野心の持ち主で、社の優秀な人材を用いて盗賊団を結成。

エース

バクスター社の開発部主任で、トランプのメカニック担当。実は学生時代はアッシュと同期で、未だ彼をライバル視している。

クロード

バクスター社の第一工場長にして、トランプのパイロット担当。2mを超える巨体と怪力の持ち主で、格闘技の達人でもある。

行く手を阻む敵組織の比較

知ってる？ 敵キャラ名の意外な事実

上に紹介した新旧ガンバードの敵キャラの名前は、エースが「戦国エース」、ギミックが「対戦ホットギミック」といった具合に、彩京ゲームのタイトル名からつけられていることをご存知かな？もしも「ガンバード3」が出るとしたら、ガンナー・ボンバー・ディバイドなどの名前が付けられるのだろうか？

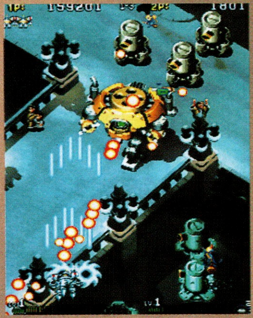
ストーリーを追うなら2人同時プレイ！

ここまで、ガンバード（1&2）の世界観について紹介してきたが、実はこれらの世界観や人間関係は、1人用をプレイしているだけではなかなか見えてこない。

もしも全体的なストーリーを知りたいのなら、友達と2人でプレイしてみよう。2人同時でプレイすると、各面クリア時のデモが変化し、そのとき使っているキャラどうしで会話が進行していくので、組み合わせによってはお互いにダマしあったり、恋愛関係（！）に発展したりと、ストーリーは多岐にわたる。もちろんエンディングも組み合わせごとに用意されているので、いろんなキャラでチャレンジしてみると面白いぞ。

2人同時プレイ時に注意する点は、敵弾の狙い法則。基本的に、敵の弾は長生きしているプレイヤーを狙うようになっているので、どちらが長生きしているか把握して、敵弾を引きつける側とそうでない側の役割分担をきちんと分けることが重要だ。

1人用で真剣にプレイするのもいいけど、たまには友人と2人で楽しく遊んでみるのもいいかもね。



2人同時プレイ時には、敵弾は長生きしているほうのプレイヤーを集中して狙ってくる。

マリオン&バルピロの場合











アルカード&タビアの場合

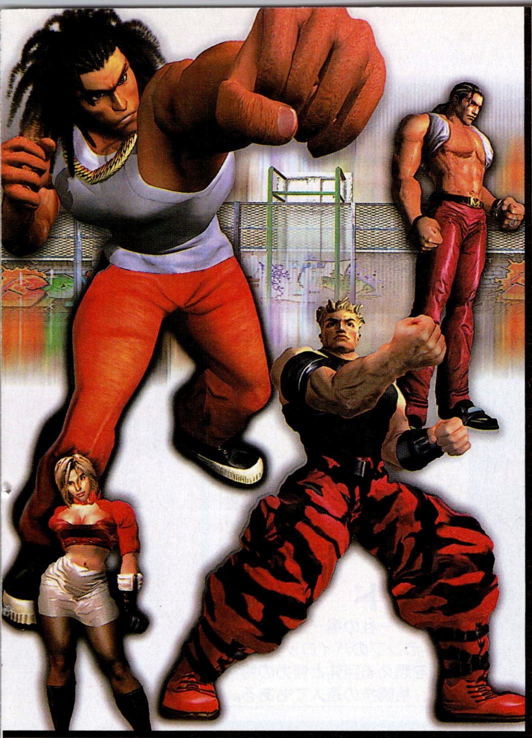












さらなるコンビネーションで華麗に決めろ

SPIKEOUT™ スパイクアウト

DIGITAL BATTLE ONLINE

やり込むほどにNewコンビネーションや連続技を開発できる。アクションと格闘の融合がここに存在する。

担当：㊎&㊐

▲NEWコンボで決めろ▼

連続技や連携の発見がイイかんじ

その① 叩きつけから拾う

同時押し攻撃のB＋J。この技は全キャラ共通でヒットした相手を地面に叩きつけることができ、相手がその場でバウンドする効果を得られるのだ。そこからビートで拾ったり足払いで拾ったりしてさらにダメージを奪うことが可能である。

このB＋Jの特徴として、ジャンプ中なので相手の反応が鈍いということが挙げられる。なおかつ相手との距離を一気につめられるので、相手の攻撃範囲外からかなり安全に攻撃できるのがポイントだ。



B＋Jのジャンプ叩きつけから入って…



拾う!!かなり色々な技で拾えるので是非活用してほしい。

その② ビートからつなげる

普通にビートボタンを連打すると、6発1セットのコンビネーションが出るが、これだと3発目と4発目の間と、5発目と6発目の間にスキがあるのだ。つまり、3→2→1ヒットの合成になっている。

ここで今回おすすめなのが、3発ビートボタンを押したらすぐに3発チャージボタンを押すというもの。こうすると3発目のスキをキャンセルしてチャージ攻撃が発生し、結果的に全キャラ5→1ヒットの合成のコンビネーションになり、よりスキが少なくなる。



ビートボタンを3発でやめてからチャージボタンを連打。



すると5発まで連続技なので決して割り込まれないのだ。

◀STAGE 2▶ BOSS New Pattern



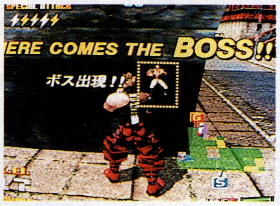
日々進歩。ステージ2のボスで1人プレイでも通用する（もちろん2人プレイでもOK）新しいパターンが見つかったのでお知らせしよう。

そのパターンとはズバリ、右下のマップのとおりで、まずはボス出現と同時に右下のくぼみ（Ⓖのところ）に行く。

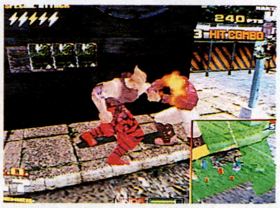
すると、ボス及びザコが近寄ってくるが、この時ボスはある一定ラインよりこちらに近づいてこないのである。

そして、ザコはボスの前までくるので…そう、はじめはボスを無視してザコを一匹ずつ処理していこう。このときにあまり前進してしまわないように注意したい。

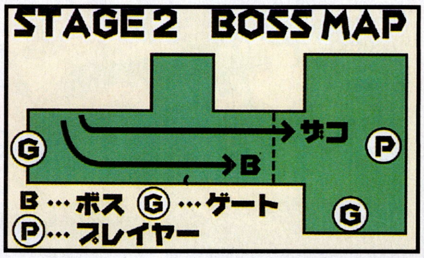
ボスの周りのザコを片付けたら一騎打ちである。若干タイムがキツイがかなり有効だ。



出現前にここに移動しておくといい。



すると、ザコだけを先に片付けることができるのだ。



見つけた 隠しゲート

マップをよく見るとⒼが2つある。どっちが本当のゲートなの？と思う人もいるかもしれないが、実は両方とも正解で、いつもは左側のゲートしか表示されないだけなのだ。

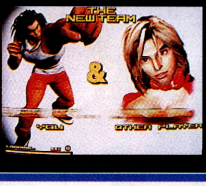
つまり右下のゲートは一応隠しなわけ。この右下のゲートは下水につながっていて全く違うルートになっているぞ。



これが下水です。この面は簡単だが、これ以降ガムズイ…。

‹正規ルートを攻略!›

2P大作戦 その2



担当：猫&よ

前号に引き続き、今回はエリア3の攻略に入っていくわけだが、比較的クリアが簡単だと思われる正規ルートのほうを本誌では攻略していこう。



色違いで2種類いるベレー帽をかぶったザコ相手にはA+B、Bがメイン!!

さて、エリア3ともなれば敵の反応もそれなりにきつくなってはくる。中でも要注意なのがベレー帽をかぶったザコで、リーチの長い上段回し蹴りから下段蹴り…といったコンビネーションが曲者。しっかりと攻撃をスカしたのを確認してからA+B~やB+Jを使って攻撃していこう。

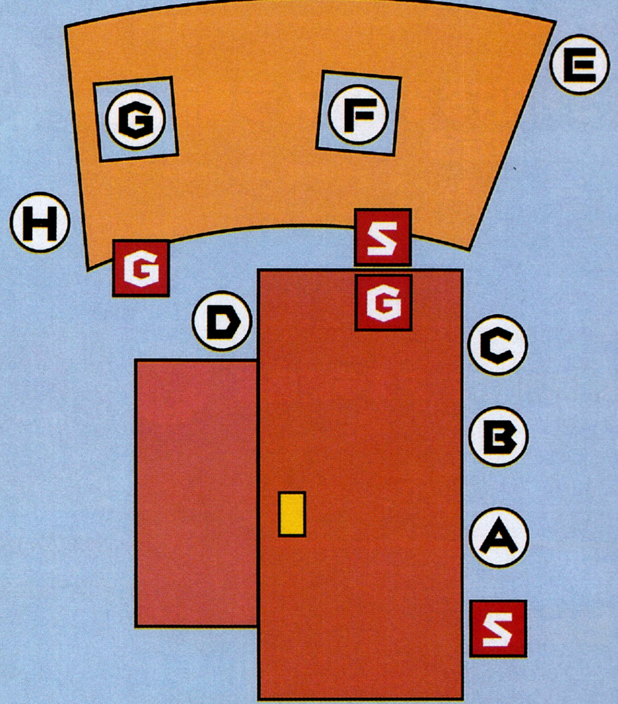
ハンマーにベンチで楽勝!

普通に闘っているとつらいボスまでの道のりも、強力な武器をうまく使っていけば意外と簡単。特にエリア3のスタート直後に出現するザコが抱えているハンマーは超強力で、振りこそ遅いが近くにいる敵の動きを一定時間止めることができるといった優れた武器。使い方としては、まず敵の攻撃が届かない間合いで空振りして動きを止め、それから近づいて攻撃していけば、周囲の敵を気にせず安全にダメージを与えていける。



ハンマーはBボタンで地面を叩くと周囲の敵を怯ませることができるのだ！

また、通りの左にあるベンチからはリーチの長い木材を引き剥がして武器にすることが可能。基本的には鉄パイプと同様に、Bボタンではなく広範囲の敵をなぎ倒せるCボタンの横振りを使っていこう。



集団	扉	人数	
1		4	(体力回復小+ハンマー)
	A		2+1+1
	B		
2	C		2+1 (体力回復大)
	D		2+1+1
3		3	
	E		1+0+0+0
	F		1+1+0+0
	G		1+1+2+0
4	H		0+1+0+1(スパナ)
	H		BOSS×2+1
	G		0+1

‹STAGE1 AREA3›

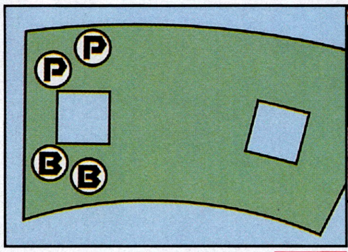
BOSS



地形をうまく利用して敵を分断して闘っていこう。

エリア3の後半区画はスタート地点から見て、右前方の袋小路（図-1）を拠点にして闘うようにすると、その反対側にある出現ポイントから出てきた敵やボス×2を無視して、有利な状況を作り出していくことができる。

さて、ボスが出現してきたらエリア2でも使った囮誘導を使って、いずれか一体を自分たちの居る袋小路へとおびき寄せて各個に撃破していく。





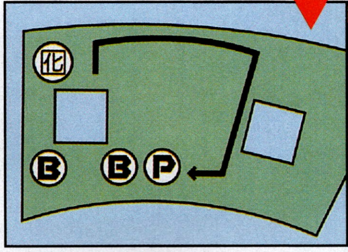
ここの袋小路で闘っていれば、裏から出現してきたボスは壁の向こう側…、

具体的なやり方をもう一度おさらいしておくと、どちらか一方のプレイヤーが壁の向こう側にいる敵を引き付ける囮として残り、もう一方のプレイヤーが敵から離れてから大回りをして近づいていく。

この時にボスを分断する方法としてはいずれかを投げでダウンさせるか、レベル3チャージのグロッキー攻撃をヒットさせ、気絶させている間に残ったもう一方を誘導していけばOK。ボスのチャージ攻撃を避けた後などのスキを狙えば意外と簡単。シングルプレイでも応用が利くパターンなので是非マスターしよう。



A+B、B連続（チャージ対策）メインで投げられたら、相方がフォロー！





ボスの側面から近づいて、グロッキー攻撃をうまくヒットさせて誘導しよう



P.S.GAMEST Q&A S →カタチが違うから、差し込めないっつー。安くてしっかりしてるコントロールボックスは…何だろ？逆に、しっかりしてないコントロールボックスってまずないと思うよ。やっぱし、自分で実際に触って確認してほしいな。値段はゲーメストの広告を参考にしてちょ。（マウント）

SCITRON LABEL NEW RELEASE

CD 98.10.21 ON SALE



-ARRANGE SOUND TRAX-

SAMURAI SPIRITS 2　アスラ斬魔伝

/SNK 新世界楽曲雑技団

予約特典：スーパーピクチャーCD

PCCB-00338　¥2,940(税込)

オリジナルサウンドトラックスに続き、早くも「SAMURAI SPIRITS2アスラ斬魔伝」アレンジ盤が登場!「サムスピ」の世界観を大きく拡げる尺八・能管の響き、迫力のギターサウンド!　オールカラーブックレット、新世界楽曲雑技団による各曲解説付。

NOW ON SALE

-ORIGINAL SOUND TRAX-

SAMURAI SPIRITS 2　アスラ斬魔伝

/SNK 新世界楽曲雑技団

PCCB-00331　¥2,200(税抜)

NEO GEO HYPER 64の3D対戦格闘ゲーム、サムライスピリッツに早くも続編、Ver.2登場!　独特の世界観を持つオリジナルBGM、大人気キャラクターのボイスコレクション、そしてS.E.コレクションの数々!



CD 98.10.21 ON SALE



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL

餓狼伝説 THE BEST

-Selected by Characters-

/SNK

予約特典：スーパーピクチャーCD

PCCB-00325　¥2,100(税込)

サイトロンレーベル10周年の感謝をこめ、超豪華ベスト盤が登場!　大人気餓狼伝説キャラクター達が自ら選び紹介するベスト楽曲、ドラマ名場面、ボイスコレクション。　さらに、人気キャラクター6人による新録音の座談会と新曲『Danceで Peace!』を加えた必聴盤!　オールカラーブックレット付。

〈キャスト〉
テリー・ボガード・・橋本さとし
山崎竜二・・・・・・石井康嗣
ダック・キング・・・コング桑田
ブルー・マリー・・・生駒治美
不知火舞・・・・・・曽木亜古弥
李　香緋・・・・・・金月真美

NOW ON SALE



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL

K.O.F. THE BEST

-Selected by Characters-
/SNK
PCCB-00324　¥2,100(税込)



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL

侍魂 THE BEST

-Selected by Characters-
/SNK
PCCB-00326　¥2,100(税込)

CD 98.10.21 ON SALE

SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL

悠久幻想曲 THE BEST

-Selected by Characters-
/メディアワークス
PCCB-00323　¥2,100 (税込)

予約特典
スーパーピクチャーCD

～悠久幻想曲キャラクタービデオ～

悠久Graffiti

/メディアワークス
PCVP-12465　¥3,990 (税込)

NOW ON SALE



-RADIO DRAMA-

THE KING OF FIGHTERS'98ドラマCD

/SNK

PCCB-00339　¥2,940(税込)

今年もまた、格闘技の祭典『KOF'98』の開催しようとしていた、京の心の葛藤と真吾の心の葛藤…それぞれの思いを抱き、今年もまた新たなストーリーが始まった…

〈キャスト〉
草薙京・・・・・・野中政宏
八神庵・・・・・・安井邦彦
矢吹真吾・・・・・子安武人
二階堂紅丸/
チョイボンゲ・・・モンスター前塚
ブルー・マリー・・生駒治美
シェルミー・・・・西川葉月
不知火　舞・・・・曽木亜古弥
麻宮アテナ・・・・池澤春菜
ナレーション・・・大塚明夫
他
演出・・・・千葉繁

KOF'98が、早くもドラマ化!

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!

日時：毎週日曜日

東京放送(TBS/東京/954kHz)	※深夜24：30～25：00
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

パーソナリティー:子安武人、氷上恭子

※東京放送の放送時間が、10月11日（日）より変わりました。

Next Comming Soon!

CD 98.11.6 ON SALE

-RADIO DRAMA-

SAMURAI SPIRITS 2　アスラ斬魔伝ドラマCD

/SNK 新世界楽曲雑技団

PCCB-00343　¥2,940(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

Video&LD 98.11.6 ON SALE

草薙 京・八神 庵キャラクターズムックビデオ~featuring KOF'98~

/SNK

Video:PCVP-12466　¥5,040(税込)
LD:PCLP-00687　¥5,040(税込)

SCITRONホームページ新装オープン!!　URL> http://www.scitron.co.jp/label/

これまでのホームページが装いを一転、リニューアルオープンいたしました!
新譜情報の紹介等はもちろん、過去10年間の300を超えるCDタイトルと、100本以上のビデオ、LDをキーワードで検索できるサーチ機能が新登場！

今ならサイトロンレーベル10周年記念プレゼントグッズの詳しい情報も、リニューアルしたホームページで見る事が出来ます。 プレゼントグッズの一つ、非売品の「SCITRON 10th Anniversary Special Sampler」CD2枚組の収録内容は、ここでしか見る事が出来ないので、お見逃しの無いように要チェック!

PONY CANYON　SCITRONINTERNETURL:http://www.scitron.co.jp/label/ お求めはお近くのレコード店で。

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.238

11/15

NOVEMBER15

表紙「超鋼戦紀キカイオー」／イラスト／藤原ひさし

総力特集

特別企画

一押し

新作紹介

攻略

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

▼掲載広告ご案内▲ advertisement

STAFF

■発行人／加藤　博　■編集人／高橋 己代子　■編集長／石井 ぜんじ　■プロデューサー／猿渡 雅史　■ディレクター／霜田 和人　■デスク／遊佐 孝之　竹森 眞由美　鈴木 規康　■編集／辻本 圭介　山下 浩志　北裏 裕章　小山内 俊明　馬野 雅和　濱田 真一　■進行／青木 珠美　■編集アシスタント／松田 史征　我妻 禎文　岩崎 洋子　佐藤 潤一　小林 孝弘　■ライター／APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN　KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ　田渕健康　がっちん　アディオスToshi　ギィ　K-TAN　はまーGED　珈琲ふりーく　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　CHU　伊勢猫　しじみ　KMT　ちゃっきー　VMT-RED　京城　河本きらり屋　P・鈴木　スー　DS-1　善之字元帥　福田柵太郎　Mio　■営業制作部／二田 祐樹　入沢 英明　■広告制作／柴田 昌毅　岩沢 恭子　■広告営業／中野 猛一　西田 桂　甲州 一隆　勝目 誠　鮫島 昌宏　■校正／中島 允久　■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室　■製作協力／（有）ローリングストーン　西村 光賢　中西 芳彦　斎藤 若子　■写植・版下製作／トロア企画（株）　（株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.05・ナイトブレイカーズさん>
季節感あるイラスト希望！これからは冬服かな。

▶今号のキーワード◀

[ディレイ]

遅らせること。ほとんどの場合3D格闘ゲームに用いられる。例えばPPKという連携で最後のKを遅らせて出す（ディレイ）ことにより、相手の反撃を誘いKをヒットさせたり、ディレイを意識させ、固まっている相手を投げるなど応用させていく。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.238
発行　1998年11月15日
発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
印刷所　凸版印刷

る胎動…
への生き残り(サバイバル)
座談会

●参加者

石井ぜんじ	田渕健康	CHU
FRS-N,O	アディオスToshi	伊勢猫
C・LAN	K-TAN	VMT-RED
KAL	はまー	京城
MOMO	GED	P・鈴木
ぴぐ	MVP	スー
	SHO	善之字元帥

アンケートと異なる編集部の評価

こーじ:一番気になるところは、アンケートのランキング上位機種についてだと思うけど、正直このアンケート結果についてはどう思った?

C・LAN:まずはキカイオーなんだけど、一般日で票を伸ばしたのはわかるんですが、1位にきたのはやっぱり意外でしたね。実際にゲーセンに出て受けるかどうかは正直いって疑問です。

伊勢猫:やっぱり俺もキカイオーが1位にきたのは意外でしたね。ジョジョもビデオだけの出展でもあれだけ上位にきてるのっていうのは、カプコンの2D対戦格闘ゲームに対する安心感とか期待感みたいなブランド意識がもたらしたものなのかなあと。

ビートマニア3rd MIXは、ビートマニア自体が人気もあるし、ソフト交換だけで済むからオペレーターに人気があったんじゃないのかな。

こーじ:他のゲームはどうかな?

はまー:おおかたはみんなが言ってくれたんですが、同じシューティングの続編ものグラディウスⅣとレイクライシスの票の離れっぷりが気になりましたねえ。なんでグラディウスだけがちやほやされるのか?

ぜんじ:ランキングを見ると、キカイオーやグラディウスⅣ、ビートマニア、ダンスダンスレボリューションなどの音楽ゲーム系など、上位に位置するタイトルは、期待したいという意味も込めての票だと思う。期待感というのはあなどれない要素ですよ。

今回一番目立ったのは音楽ゲームだった!

こーじ:今回のショーで何といっても目立ったのは音楽ゲームだと思うけど、どう?

CHU:ノリが重要なジャンルなんじゃないっすかねえ。ハマっちゃえば絶対面白いし、ルールが単純…それでいてやりこめるゲームだと思いますねえ。ゲーセンによってはツライところもあるかもしれないけど、間口が広いところが音楽ゲームの利点なんじゃないっすかねえ…。

スー:3rdは確かに票は高いけど、ほとんど2ndからやっているプレイヤーの票ばっかりという印象が強いですね。はっきりいって3rdは初心者の人には門前払いくらいの難しさなんで…。

KAL:ちょっと2ndが出るのって時期が早かった気がする。3rdはあそこまでやられると単に手先が器用か競うゲームのようで、「やりすぎでしょ」っていう客観的なひきも出てくると思うし。

SHO:逆にプレイしてみて、ダンスダンスレボリューションは初めは新鮮だった。でもビートマニアほどのハマリ度はなさそうだし、奥は浅そう。

善之字:音楽ゲームっていままでのゲームと違って、単にスコアとかだけじゃなくて、プレイヤーのうまさとか、勝敗の判定基準がギャラリーまでひっくるめて決定しているゲーム環境を作っているのがすごく新しいと思うのね。そういった観客を含んだゲームって今後に期待が持てると俺は思う。

ぜんじ:ダンスダンスレボリューションに並んでる列って、みんな曲にあわせて一緒に踊りながら待っているっていう、一種異様な雰囲気だったよね(笑)。

アクションゲームは今のプレーヤーに理解されるか?

こーじ:アクションゲームが多かったように思うけど、今の時代どうですかね。

MVP:個人的には嬉しいけど、今のプレイヤー層に受け入れられる要素があるかどうかはチト微妙。最近のプレイ指向ってクリアするっていうよりも相手に勝つって感じでしょ。クリアが目的でプレイする人って少ない。そういう人たちがちょっと触って「クソゲー」とかいって、一笑に付されることもあると思うから、諸手を挙げて喜べないとは思う。でも個人的にはこれがきっかけでアクションゲームを好きになるきっかけになってほしい。そして「ゲーム」をもっとわかってほしいと思う。

MOMO:その点、スパイクアウトって割と対戦格闘の延長みたいな操作感だから、格闘ゲームユーザーには入り込みやすいのでは?

KAL:スパイクアウトって多人数プレイでやる楽しさってあると思うけど、赤の他人とやるような多人数プレイって難しいんじゃないか?アメリカとかならともかく、日本って途中で乱入するなら最初からプレイしたほうがいいっていう人のほうが多いんじゃないかな。

K-TAN:カオスヒートとか、ブラッドバレットは、1人でやりにきて「俺だけじゃツライから協力してよ」みたいな協力プレイ的な意味合いで楽しむことができそう。そんな意味も含めてガントレットレジェンドを個人的にはやってみたい。

伊勢猫:カオスヒートはクリアもそうだけど、先に進んでいく上達感を味わう楽しみ方とか、ムカツキながらもやっていくという楽しみ方が好印象をもてる。

ぜんじ:ショックトルーパーズ2ndスカッドを加えたこの4つのゲームって似ているようで、各々別の面白さがあると思うよ。

スー:ただ、ガントレットレジェンドは、今のままだとコンティニューが必然となっているので、それが現在のプレイヤーに受け入れられるかどうか?

善之字:このゲームって、最近のゲームにはない、謎めいた魅力がありますよねえ。昔でいえばドルアーガの塔、最近で言えばD&D的なノリ…先に進めば進むほど何が起こるかわからないといったようなノリがあって、期待する部分が多いですね。

今後に不安を残す不作の対戦格闘ゲーム

こーじ:話題はやっぱりキカイオーになると思うんだけど…。

NO:キカイオーは対戦ツールになるかどうかは微妙なんじゃないですか?CPU戦とかを自分的に楽しんでいくのがいいんじゃない。今回は対戦キツイと思う作品がほとんどだったから、まだこのショーでは全然見えていない隠し玉に期待ってところですかね。

霜田:アンケートのコメントを見るとキカイオーは懐かしい感じがするとか、雰囲気が良いとかのコメントが多かったねえ。

伊勢:やっぱり見た目のインパクトでキカイオーに入れてると思う。所詮ショー会場ではそんなにいっぱいプレイできないし、見た感じとかで判断するしかない。

KAL:カプコンのブースってて見せ方うまいよね。Tシャツとか配ったりして…カプコンブースの見せ方の上手さというか、ショー会場っていう雰囲気がそうさせたのでは。

MVP:いや、大半がそうでしょう。

対戦格闘がこんな状況では、俺はこの先ゲームセンターがいくつつぶれるでしょうかって思いますね。でかい店舗はそれなりに台数

新たな時代 AM SHOW

冷え込んでいるAM業界。しかし、ただ手をこまねいている訳ではない。確実に変わろうとしているメーカーの姿勢が見えてきた。
──今回は結構辛口です──

の多さとかでなんとかインカム稼げるかもしれないけど、小さいところってどうすんの?

はまー:普通のゲーセンにフツーに入るものが少なかったから、期待感とかを含めてキカイオーに票が入ったのかも…。

MVP:今までショーで評価が高いけど、実際出回ってみてダメってケースは多い。それが非常に心配ですね。

こーじ:ほかの対戦格闘ものはどうだった?

アディオス:全体的に続編物を控えていこうという動きがあるんじゃないかと思いますね。俺が気に入ったのはファイティングレイヤーで、バランスとか、技の気持ち良さを押さえたゲームはこれしかないと思いますね。

石井:カプコンのジョジョの奇妙な冒険は人気があっただけに、マニアがちゃんとやりこめるものに調整してほしい。

スー:俺ほとんどのゲームは触ってきたんですけど、アスラ斬魔伝はキャラのスピードは遅いし、レスポンスの悪さが厳しい。同じ基板でもオフビートレーサーとかはわりといい出来してるのに、なんでこうなるの?

KAL:せっかくキャラ人気があるんだから、そこらへんを継続しての売り方とかファン層の掴み方とかがあると思う。っていうか2Dのドット絵で出したらよかったのに。

シューティングは安定したジャンルである

こーじ:シューティングで話題をさらったのはグラディウスⅣだったね。

RED:っていうか〜、グラディウスⅣは腰が引けてるというか、無難な作りだなと。グラⅣって、グラⅡや沙羅漫蛇とかを初めて見たときのようなインパクトに欠けるとは思う。でもグラディウスってシステムがしっかりと確立されちゃってるからヘタにいじれないっていうのもあるんじゃない?あれはあれでも遊べちゃうんじゃないのかと。

KMT:グラⅣはやっとこれがきたよって感じで、グラシリーズとして満足いくものかなと。レイクライシスのほうは順位が低いのもうなずけるかなあと…。なんかロックオンが気持ちよくいかなくて、あんまりいい印象は持たなかったですね。

伊勢猫:なんかグラⅣって正統な進化って感じがするけど、レイクライシスって昔のゲームのシステムをあれこれいじくり回して結局かえってつまらなくなっちゃったんじゃない?完成版に期待したいね。

善之字:シューティングってもう円熟期に入ってると思う。遊び込んでなんぼなんじゃないの?ガンバード2が人気高かったのは、やっぱり安定してるからだと思う。彩京の縦シューってみんなベースは同じだから。

もうアイデアって出尽くしちゃっている。あとはいかに昔のゲームのシステムのいいところを持ってきて、新しいアイデアより練り込みのほうに重点をおいていいと俺は思うけどね。

NAOMI基板をどう受け止めればいいのか

MOMO:期待はしてますよ。大手メーカーと中小メーカーの技術力の差を埋めてくれると非常にいいと思う。あとは基板の価格が出回りに関係してくるのかなあ?

はまー:だけど、機能はすごいかもしれないけど、開発環境を整えてやるのが問題ではないか。大手は良いけど中小のメーカーはそこがポイントになりそう。

MVP:NAOMIって、ドリームキャストとの互換基板っていってるけど、ゲーセンでやる旨味っていうのは対戦しかなくなるんじゃない?「NAOMI基板なら、どうせドリームキャストで出るからいいや」って思う人結構いると思うよ。そこらへんが不安材料。ちゃんと家庭用と業務用の差別化を図らなきゃお客さん減っちゃうよ。

善之字:ここ数年のショーって、技術開発競争のショーっていう側面もあったから、それがこのNAOMI基板が業界統一基板になれば、今後のゲームは今よりもアイデア勝負になっていくんじゃないかな。そこらへんに期待したいね。

忘れてはならないその他のジャンル

田渕:ナムコの顔面取り込み系は、普通のレースゲームとして考えれば底が浅いかもしれないけど、そこに自分たちの顔が取り込んであるっていうだけでのめり込み度が激しいと思うんですよ。そこだけでこんなに印象が変わるものなんだなと思いました。

KAL:ガンメンウォーズとかってあれはあれで面白いけど、ゲーム的にあれをベースにして練り込んでいったら、コミカル系だけじゃなくてカッコイイのもできるんじゃないの?今後はそういうゲームを期待したいですね。

ぜんじ:今回ってパズル系が不作だったよね。あとガンシューのストーリー性ってわりと重要だと思うんで、そういう点ではザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2は群を抜いていた。ストーリは別にゾンビだけでなくてもいいとも思ったけど。

善之字:ガンシューはジャンルが食い尽くされてるから余計にそう。今後は新しい世界観のものを期待したい。

イベントを含めたメーカーブースの展開あれこれ

こーじ:最後にメーカーをまわってブース全体的に見られる傾向を聞きたいんだけど。

ぜんじ:今回のセガは、今までのセガのゲームの雰囲気を残しながら、今までと違っていろんなジャンルでヤリ込んでいけそうなゲームを作ろうとしているように見える。そこらへんに期待したい。

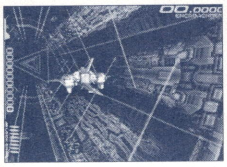
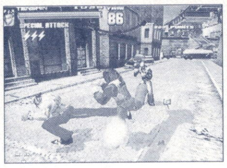
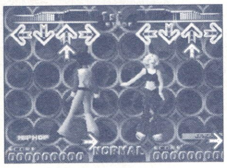
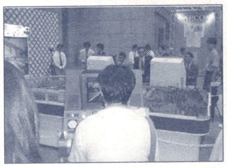
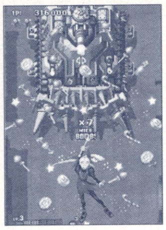
KAL:各ブースの見せ方で、ずいぶんお客の入り方って違うと思う。特にコナミはそこらへんがうまかった。外側はビートマニアとかダンスダンスで囲んで、一番広い通路に面したところのステージでイベントなどをやったりして。それで中のほうにグラⅣが持ってきてあるからほっといてもマニアが入ってくる。

メーカーごとの特徴を持たせた見せ方も重要なファクターなんだなと感じたね。

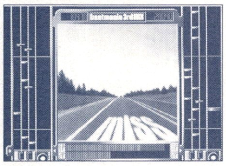
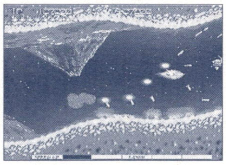
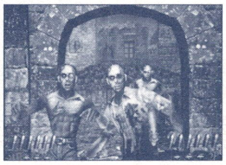
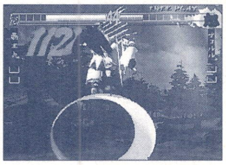
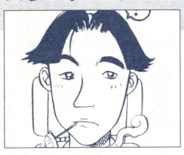
MOMO:でも不満だった点として、ショー会場で、すでに発売されたゲームのゲーム大会やるのは関係ないからやめてほしい。

善之字:ステージ上のイベントの構成も割りと問題あると思う。通路にまで観客が溢れて他のブースの人に迷惑がかかったところがあった。イベントステージを壁際にするとかもうちょっと考えたほうがいい。

それとビデオ出展なんだけど、一番期待してるゲームの映像が観たいのに、関係ないゲームの映像を延々と流したあげくに肝心の目当てのゲームは5秒で終わりとかいうのもやめてほしい。せっかくモニターがたくさんあるんだから場所によって流す映像を変えたりしてもいいんじゃないかと思う。そこらへんも改善の余地があると思う。

AMショープレイヤー部門アンケート 6位	AMショープレイヤー部門アンケート 7位	AMショープレイヤー部門アンケート 8位	AMショープレイヤー部門アンケート 9位	AMショープレイヤー部門アンケート 10位	僕のお気に入りゲームはこれだ!
 レイクライシス	 スパイクアウト	 ダンスダンスレボリューション	 電車でGO！Nゲージ編	 ガンバード2	
レイストームに比べて見た目の演出に工夫がなく、ストーリー的にもわかりづらい。ゲーム的には浸食率は悪いアイデアと思わないが、消化するにはかなりの工夫が必要だろう。ロックする爽快感をシステム的に見直してみたらと思う。	ゲーム的にかなり考えられていて、これほど遊べるゲームはほかになかった。セガから出てきたのが意外なくらい画期的だと思う。ちゃんとその奥深さを感じとってほしいのだが、基板の値段が高く、プレイ料金設定が気になるところだ。	音楽の次はダンス？と思ったけど出来がよく、いいところに目を付けたという感じ。かなりハマルと思うのだが、1人ではのれないので場所を選ぶゲームだろう。個人的にはあんまり好きなジャンルじゃないけど、活性化には役立つと思う。	実際にはショーのみで出回らないだろうから評価はしにくい。ただ、リアルな模型の視点から映像を見せるという趣向は非常に面白い。こんなところからきっと、面白いゲームやエレメカ類のアイデアが生まれていくんじゃないかと思った。	シューティングとして基本的に良くできていて人気が出ると思う。しかし、難度が高すぎて、一般人おことわりという感じが強い。キャラクターがよいだけにマニア無視の易しいものにして、少しずつ新しさを模索してもよかったのでは。	■ジョジョの奇妙な冒険 あえてガントレットをはずしてジョジョを選んだ。ビデオ出展のみだったのでゲーム性は語れないが、2D格闘ゲームとして前人気は絶対出そう。スタンドを使ってのトリッキーで爽快な技の攻防に期待。やりこめるゲームにしてください。
クオータービューの3DSHT、レイストームの続編。前回大いに感動したのに今回はなぜかインパクトが薄かった。タイトーの推し方もあったろうが、個人的にレイストームを遥かに凌駕するものを期待していたせいかもしれない。	最大4人の通信プレイが可能な3D格闘アクション。ステージの起伏がよく表現されていて操作感覚も良好なので、プレイ中の不快感がなく、とりあえずドカドカやってるだけでも楽しい。ただ敵キャラやボスにもう少し個性がほしいところ。	ゲーム自体は曲に合わせてパネルを踏むという単純なものだが、本当に踊っているような気になれて集客効果も高い。さすがコナミ、作りがうまい。私なぞは足がもつれて気恥ずかしいが、都心の人が集まるゲーセンでは盛り上がること間違いなし。	電車の模型にカメラを搭載し、その視点で電GOをプレイするというショーならではの趣向。さして凄いことは思わないが、初めて対戦台が出現したときのような、新鮮で不思議な感覚を覚えた。何らかの形で今後これが生かされ…るのか？	人気の高かった縦シューの続編。内容はガンバードよりストライカーズに近くなっているが、ガンバードらしさも失われていない。オペレーター受けのいい彩京だが、今回もホットギミック快楽天と並んで安定高インカム機種になりそう。	■ガントレットレジェンド ファンタジー世界のアクションRPG。場面場面で切り替わる視点とそれを生かす立体マップによる「空間の見せ方」が素晴らしく、先を見たいという純粋な思いだけでプレイする気になれる。パーティープレイも楽しそう。久々に興奮した。
グラフィックは美しいが、プレイすると思うのが「ゴチャゴチャ感」。敵、ミサイルが多量にあり、なおかつ背景もうるさいので、非常に圧迫感がある。ショーの隠し玉であったが、開発度が低く出来はまだまだ。今後に期待したい作品だ。	第一印象OK！とにかく殴るのが気持ちいいし、画面をスムーズに歩けるのがポイント高し。4人で協力するもよし、サバイバルするのもよし、多人数の面白さが光っているのが特徴。ただし、敵の多彩さにやや欠ける感じがした。	確かに踊っているときは楽しいが、結局それ以上でもそれ以下でもない。イベント会場では遊ぶが、はたしてゲーセンでこれをやる意味があるかどうかは謎。学習効果も少なく、ゲームとしてはレベルが低い。踊るならクラブに行ったほうが吉。	リアルな模型を堪能しつつ、近場を通るギャラリーが巨大で笑えるNゲージ編。ショー専用らしく、やったかいがあるというもの。しかし、ただの客寄せとしては少々インパクト不足。続編と思わせておいて発売しないのもズルイ！	安定しているとしか言いようのない彩京ゲーム。特徴がないのが特徴という感じで安心して遊べる。弾数が若干多くなり弾の種類が増えたもののコインがやたら多く、ムカツク死に方が多発！そして相変わらずのランダム面…やめない!?	■ショックトルーパーズ2 やはりゲーマーとしてはまず最初に「遊んで楽しい」がくる。見た目やキャラ設定などは正直言ってあくまでおまけにしか思っていない私は、単純に面白いショック2がたまらない。やはり下手に気取った斬新さよりも練り込んだ続編ですね。
ロックオンの順番を考え、パターン化することがおもしろいゲームに、ランダム要素をあれこれと入れ込んでしまっては本末転倒…。参考出展ということもあったとは思うが、いちファンとしてはデザインセンスに負けない今後のゲーム調整に期待！	MODEL3でリアルに作り出された仮想都市を、それぞれのプレイヤー視点で走り回り、次々と出現する敵を殴り倒す爽快感は満点。操作系が4ボタンと複雑そうに思えるかもしれないが煩わしい操作は基本的になく、初プレイでも十分楽しめる。	実際にプレイするまでは足でやるビートマニアかと思っていたが、見るのとプレイするのではこれが大違い。軽快なダンスミュージックに合わせてステップを踏んでいるだけなのに楽しくて、プレイ後の充実感（疲労感？）はビートマニアより高い。	Nゲージに搭載された小型カメラの映し出す風景が、思った以上にリアルでスピード感もあったのには驚き。展示スペースの関係上か、変化の乏しさが多少は気になったりもしたが、大きく組み上げれば遊園地のアトラクションとして楽しめそう。	キャラクターデザインが中村博文氏から夏元雅人氏へとバトンタッチされてはいるが、ゲーム内容は混じりっ気なしの彩京シューティング。新たに近接攻撃ボタンがひとつ増え、ボムと押し間違えることも初めはあるが…慣れてしまえば問題なし。	■ガントレットレジェンド ランクインしていない作品内での個人的なお勧めはこれ。国産ゲーには見られない洋ゲー独特の雰囲気は、さすがにファンタジーの本場といった感じ。オーソドックスながら、協力プレイのおもしろさを再認識させてくれるゲーム性は一級品。
最近流行の「弾速がやや遅めで、すき間をくぐる弾幕」が増えていたのが印象に残った。弾避けの面白さを加味しようとしているのは分かるのだが、3D気味のこのゲームで、ストレスなく弾避けの面白さを味わわせるのは難しいのでは？	パンチボタン連打しているだけでもそれなりに遊べ、1コインクリアを狙ったヤリ込みにも応えてくれそうなところがいい。3Dポリゴン＋通信プレイ時代のファ○ナルファ○トとして、プレイヤーに受け入れられるのではないでしょうか。	プレイの感想は、「楽し恥ずかし」といった感じ。ゲームとしての内容はたいしたことないと思うが、だからこそ一般人にも遊びやすくていいのだろう。良くも悪くも、ゲーメストがあーだこーだ言うような類のゲームじゃないことは確か。	模型に付けたカメラの視点でゲームをする、という発想は面白い。しかし、いかんせん元ネタが電GO・・・。個人的には、光線銃を積んだラジコンの戦車や飛行機等で撃ち合い（対戦）をするモノを同様のシステムで作ってみたら面白いと思う。	新システムとして全キャラに接近攻撃が備わったせいか、これまでの彩京ゲーに比べて、性能面でのキャラごとの個性付けが弱いように感じる。もちろんこれは、自分がシリーズ通して遊んできている彩京ファンだからこその苦言なんだけど。	■ハイパードライブ F−ZERO＋スタンランナーといった感じのスペースレースゲーム。ありがちな題材だが、アメ公独特のスーパーハイセンス炸裂で、スゲーかっこいいんだこれが。日本のメーカーって、「おんなじよ〜なくるまゲー」が多すぎない？

石井ぜんじには理由がある…。

ゲームランキング → / ↓ 語り手	AMショープレイヤー部門アンケート 1位	AMショープレイヤー部門アンケート 2位	AMショープレイヤー部門アンケート 3位	AMショープレイヤー部門アンケート 4位	AMショープレイヤー部門アンケート 5位
	 超鋼戦紀キカイオー	 ビートマニア 3rdMIX	 グラディウス ～復活（仮）～	 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	 サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝
石井ぜんじ オールラウンドゲーマー編集長  編集長！ゲームばっかりやってないで仕事してください。	対戦格闘ゲームとしては評価ははっきり言ってかなり低い。しかし、演出面で優れたところがあり、対戦格闘として考えなければ好きなプレイヤーも多いだろうと思う。もうこれは別のジャンルのゲームですね。対戦格闘と思ってはいけない。	音楽自体が楽しめるものなので、操作に慣れてもあんまりマンネリに陥らないような気がする。大人気間違いないでしょう。それでも今が旬とは思う。うまい人と格差がつきすぎる作りはいまいち。このくらいまでが限度じゃないか。	私には今の時代、グラディウスの精神でいけばもっと革新的なものが出来たと思う。ゲーム性も必要だが、アイデア・見せ方によるインパクトは不足している。でも期待感で確実な人気はでるだろうから、練り込んであれば良しとしよう。	至るところにストーリーと雰囲気を醸し出す演出が冴え渡り、他のガンシューとはレベルが違う。ゾンビの登場のしかた一つとっても凝っている。今のゲーセンのゲームに足りないものの１つがストーリー性なだけに、一段と光る。	グラフィックはかなり前作に比べ良くなり、キャラクターデザインや技のアイデアは光るものがある。でも技の遅さ、レスポンスの悪さが致命的。基板の値段を考えても、厳しさは否めない。シリーズには思い入れがあるだけに残念。
C・LAN いにしえ婉曲（歪曲？）ライター  操作性を何より重視する古株の一人。表現が遠回しで回りくどい。	ふた昔前のロボットアニメを彷彿とさせるキャラクターと世界観で、全体的な雰囲気は楽しげ。だが対戦格闘ゲームとしての純度は低い印象を受けた。こんなゲームもアリとは思うが、ゲームセンターを支えていくゲームにはなりえないだろう。	前作同様、基本は曲の差し替えという作りだが、ルールが単純なのでこれまでのファンはもちろん、0から始めるプレイヤーでも楽しく遊べる。だが3rdならでは、という強烈なインパクトがないので、新規層を取り込むのは難しいかも。	8年ぶりに「復活」の名作ＳＨＴ。内容は良くも悪くもグラディウスで、それ以上でも以下でもない印象。欲をいえば見せ方などにアレンジが少しほしかったところだが、変わり過ぎると批判の声も出る。大作の抱えるジレンマというヤツか？	ＮＡＯＭＩ基板を使ったゾンビ系ガンシューの続編。老舗だけあって、演出、レスポンス、爽快感などどれを取っても今回のショーで出展されていた他のガンシューと比べて群を抜いている。この順位も素直にうなずける。	3Dになって何かと話題の侍魂シリーズ第2弾。パッと見た感じはなかなかキレイだが、いざ遊んでみると、前作の欠点だった操作性の悪さがまったく直っていない。あくまで第一印象だが、対戦ツールとしての完成度は、疑問符が3つくらいつく。
MVP 毒舌＆言い切りの寝袋ゲーマー  アクションゲーム好きで秋まで待てずに張り切って寝る人。	オペレーターの世代に「懐かしさ」を与えるが、最近の若者のグルメっぷりについていけるかどうかがかなり疑問。ストーリーモードを搭載すれば、世界観や演出面が光るという人もいるらしいが、肝心のゲームがまったくできていないようだ。	大人気シリーズの3作目でショー会場でも圧倒的な人付きだった。主に前作からのファンに向けてバージョンアップしたようだが、まだまだ初心者の人が楽しく遊べる点が好印象。ロム交換ができる点も中小のゲームセンターには非常にありがたい。	久々の大作横シューである。グラフィック面でかなり進化しているが、その他の要素はファンの期待を裏切らないように意識しすぎたのか、ややおとなしい。とはいうものの、やはりグラディウスというだけあって安心して遊べるのはグッド。	ゾンビもののガンシューはいろいろあれど、その作りの秀逸さにおいて百歩リードしている作品。映画を見ているようなカメラアングル、緊張するところと撃ちまくるところのバランスがよく、どんどんハマっていく。ただリロードが嫌…。	ゲーム中の一枚絵はさすが！と思うが、結局ゲームである以上遊んでなんぼ。ボタンを押したのとキャラの動きが3テンポぐらい遅れるあのスローをかけたような操作性は最悪。わざわざポリゴンにこだわらず、頼むから2Dで出してほしい。
伊勢猫 編集部一のグローバラーゲーマー  グラフィック、演出などを含めたゲーム性を追求！	知る人ぞ知る、あの河森氏が企画原案を担当しているだけあって、デザイン面に関しては秀逸の出来映え。ゲーム中のポリゴンで描かれたキャラの動きが多少気にならないでもないが、さすがはカプコン…といった感じの演出は一見する価値有り。	1stが発売された当時の目新しさこそ薄れしまったが、一貫して変わらないゲーム性はこれから始める初心者にとってありがたい限り。ショー会場に展示されていたミニ筐体やコンシューマー版の発売で、さらに一般層へと広まっていきそう。	ゲームを構成する要素そのものは変わらないのに、「古さ」を感じさせないシステムやグラフィックの完成度には脱帽。欲をいえば、リメイクされたステージばかりではなく、グラⅣならではのインパクトを持った新ステージも完成版では見てみたい。	NAOMI基板の性能をこれでもか!!…とばかりに見せつけた、セガのお家芸ともいえる高水準の3Dグラフィックはおみごと。映画的な手法のイベントやストーリー＆ルート分岐など、繰り返しプレイしても飽きさせないゲーム展開もいい感じ。	グラフィック面の大幅な強化に加え、部分的なゲームシステムの見直しによって、2D対戦ゲームライクな対戦が楽しめるようになった。操作性のクセが気にならないでもないが、ファンサービス満点のエンディングはサムスピ・マニアなら必見。
RED ありがちなグラマニア  ダメなものはダメとはっきり言おう！王様は裸だ！	この順位は、「カプコンの対戦格闘ゲーム」というブランドに対する期待感の現れか？内容的には、演出、キャラ重視なのが気になるところ。ゲーセンでお金を払って対戦するに値するゲーム性があるか否かで、真の評価を下されるだろう。	ビートマニアマニアでない自分には、3rdだからどうこうという評価はできないが、理屈抜きにやってて面白いゲームなのは3rdでも変わらず。一般プレイヤーにうまい人が多いことからも、間口が広くて奥が深いゲームであることが分かる。	思い入れのない人には「昔とおんなじじゃん？」とか言われるが、そーゆーのをやりたいぜ、俺は。あえて言うならば、ショーバージョンではあっと驚くようなインパクトを感じられるステージがなかったのが残念。ここからの伸びに超超超期待！	グラフィックの美しさ、ゲーム性、展開の巧さとも、今回出展のガンシューのなかでは最高の出来。個人的には、マシンガン系撃ちまくりタイプより、単発狙撃リロードタイプのほうが好きなのと、初プレイからすんなり楽しく遊べたので好印象。	キャラ作り、演出の巧さに関してはさすがSNKといった感じ。素直に評価しますです、ハイ。しかし！実際にプレイしてみると致命的に操作性が悪く、やりこんで対戦をしようという気にはとてもなれなかった。良い部分も多いだけに残念。

ライターはショーを見て何を思う…

ゲーメストライターは、良くも悪くも一般のプレイヤーとはちょっと違った視点を持っている。また、個性が強い分、それぞれかなり異なった見解があることも確かだ。

そこで、ここでは座談会やクロスレビューで語りきれなかった意見を載せていく。様々な意見から、これからのゲーセンがどんな流れになっていくのか読みとれる…かどうか。

今回のショーで全体を通して感じた印象

スー（ライター名）

期間を4日間設けたことで、前半の2日間を業者・後半の2日間をエンドユーザー対象に分けた所が印象的。そのため、業者向けブースが3日目以降なくなっていたり、エンドユーザーが喜びそうなイベントが目白押しだったり、マニアが飛びつきそうな物が販売されていた。東京ゲームショーをかなり意識したモノに変化したと思われる。

KAL

コンパニオンが良くも悪くも目立ったショーでもあった。この反動で今後のショーが地味になるのは嫌。

ちゃっきー

新たなジャンルの台頭で、業界自体の変化がうかがえる。「楽しい」ゲームが増えたかわりに「やり込みがいのある」ゲームは少ないのかも…。それゆえ、イベントとしてのショー自体は楽しく遊べた。

RED

対戦のビッグタイトルがないとこんなにも盛り下がるものなのか？各メーカーが対戦以外に力を入れ始めた感あり。

MOMO

並の格ゲーでは売れなくなったこともあり、中小メーカーの勢いがなくなった。大手メーカーは、新しいジャンルを模索しているのか？ビデオゲームより大型が目立った。

MVP

音楽系・アクション系が出ているといった印象。シューティングも2つ程期待したいものがあり、個人的には非常に遊べるゲームが増えたといった感じだが、ゲームセンターはおそらくもうからずに閉店するところが増えそう。

アディオスToshi

さすがに続編ものが少なくなった印象を受ける。音ゲー、ガンシューといったシンプルなジャンルが幅をきかせ、複雑なシステムを全体的に嫌っている感がある。

はまー

ハード的には進歩があっても、技術力やゲーム性がその半分ぐらいしか追いついていないものが多い。別の見方をすれば、それらの影響が少ない部分（キャラや世界観の設定など）でのセンスの差が目立った。

今回のショーから今後のAM業界がどのように展開していくと思うか？

MOMO

現在では大手と中小の技術差がはげしいが、NAOMIシステムにより、多少は縮まりそう。そこに期待。ただし、NAOMIシステムでもコストがかかれば、参入できないメーカーもあるのでは。

C・LAN

コンシューマー主導になり、ゲーセンならではの楽しさ（他人との協力や対戦、筐体もの、ギャラリー受けがいいものなど）を模索していくことになると思う。正確には今回のショーで「模索」がやっと形になりだした。

はまー

今後、アーケードならではのメリットを真剣に考えられるメーカーでないと、生き残れないと思う。

KAL

「みんなで遊べる」というキーワードでくれるゲームが増えていくのでは。この中には、オープンな雰囲気のビートマニアやらダンスダンスレボリューションなども含まれる。スパイクアウトやタイトーの新ボード、NAOMIなどが大きな可能性を秘めていると思われる。

アディオスToshi

音ゲーは一過性のブーム。後、2～3回はいろんなメーカーが開発を続けるだろうが、最終的に続けていくのは1、2社ぐらいだろう。AM業界全体からみれば、音ゲーはエポックメイキングだが、ビデオゲームでみればほぼ関係なし。革新的なモノが出ないと、まだまだ冬の時代は続く。

KMT

今回のショーは粒ぞろいだったが、いまいち盛り上がりに欠けた。それは、やはり対戦格闘のビッグタイトルがなかったからのような気がする。結局、今後も対戦格闘がゲーセンの主力になるだろうし、対戦格闘でいいタイトルが出ないときついと思う。

ずるずる

もっと層の厚い業界にするべく、偏ったジャンルでゲームを作っていくのではなく、広い層に受け入れられるゲームを出していくべき！特に大きいメーカーが！ただ大ヒットするゲームは出なくなるかも…。

ゲーメストライター 個人的一押しゲームランキング TOP10

1位	ダンスダンスレボリューション	24
2位	ガントレットレジェンド	19
3位	グラディウスIV～復活（仮）～	14
4位	ビートマニア3rdMIX	13
5位	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	9
6位	ガンバード2	8
6位	ジョジョの奇妙な冒険	8
8位	ファイティングレイヤー	6
8位	スパイクアウト	6

以下、カオスヒート、ショックトルーパーズ2ndスカッド、ブラッドバレット（仮）、ストラック9、NBAプレイバイプレイ…3票

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント



サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本館郎くん
(株)セレン



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 H. Aさん
(株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

各キャラの思考を分析しよう! 超能力技相関図

第3回 エミリオ・キース・バーン 編

自分のキャラを伸ばすのに詰まったとき、次に考えなければならないのが「相手キャラの思考」。この相関図を参考にして、対戦相手の心理を分析してみよう。

担当:KAL&KMT&ワイルダーKEI
TEXT：元帥

読者の皆さんからのお便りの中に「相関図はどうやって活用すればいいの?」という質問をときどき見かけるが、実のところ難しく考える必要はない。超能力技の相関図は、各キャラがどんな距離でどんな行動をとりたいと考えているかを図示したものなので、相関図から各キャラの距離ごとの得意戦法を大雑把に把握しておくだけでも、ずいぶん勝率に差がでてくるはずだ。

それでは、今回の相関図のキャラについて説明しよう。

相関図⑦〜⑨ キース・バーン・エミリオ

●キース

フリジットスパインを始め、キースの超能力技には中間距離で真価を発揮するものが多く、じりじりと寄られるプレッシャーは相当なものである。しかし、ほとんどの超能力技がバリアガード後に反撃が可能なため、キース側の行動も常にリスクと隣り合わせということを覚えておこう。

●バーン

ショット系の超能力技の性能が高く、クイックダッシュで近寄りづらい印象を受けるバーンだが、バーンのサイコゲージも無限ではない。攻撃の節々に散らされる弱ショットを狙ってクイックダッシュで突っ込む勇気も必要だ。

●エミリオ

リフレクターをいくつも設置されてしまうと厄介な相手だが、リフレクター自体を置かせないように立ち回るのは至難の業。それよりもシーカーレイを撃たせないように、常に接近することが重要。苦し紛れに撃ってきたプリズムシールをバリアガードしたら反撃することも忘れずに。

G杯まで、あと1カ月!

サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

いよいよG杯が近付いてきたサイキックフォース2012。大会の代表権を勝ちとったキミも、惜しくも敗れてしまったキミも、まだまだこのゲームには極める余地はある。日々の研鑽こそがその余地を埋めていくのだ!



担当：神保町新生サイキッカー部隊

キース

中距離のプレッシャーが鍵

中距離
3種のプレッシャー技で近距離を有利に!!

近距離
安定・高威力連続技
投げ・バリアブレイク
の2本立て

置いときトラップとしてのブリザードトゥース

連続技としてのブリザードトゥース

コンボからの連続技や、コーナー付近でのスパイン、プリズン代わりとして使用。

☆フリジットプリズン
空間制圧に
場所がコーナー付近になったら、発生がより早く、扇状に広がるプリズンを使用。

フリジットスパイン
相手の抵抗を抑えるために
中〜近での牽制効果高し近距離戦を有利にするため、相手がおとなしくなるまで使うのがベター。ダッシュをかわされたときの横、背後へのバリア効果もあり。

近距離戦
スパインで手を出さなくなった相手に対し、コンボから連続技を狙う。ヒット確認からつなげられれば強力。

☆投げ、バリアブレイク　殴り成功率をUPさせるために
投げたあと相当早く動き出せるので、投げもどんどん狙うべき。またスパイン・フリジットトゥース・投げを印象づけておけば、バリアブレイクのヒット率も格段にUPする。

ノーマルショット　**行動のつなぎに**
性能はかなりいいので、行動のつなぎに多用していって損はない。実際には中距離でも使用する。

フリジットランス（強ショット）
方向指定で大きな動きを妨害
反応できる射出速度であるのを逆利用して、主に方向指定して出す。コンボキャンセルで出して、攻撃の継続に使うこともある。

中・遠距離

バーン

攻撃の起点となる弱ショットを有効に使え！

中～遠距離

射撃で相手を牽制しつつ、接近する機会をうかがう

攻撃の起点

弱ショット

中～遠距離においてバーンの攻撃の起点となる技。連射したり、方向指定をして相手の動きを封じ込め、次の行動にへとつなげていく。

↔ 適度に超能力技を混ぜ、相手のクイックダッシュを牽制する。

相手を狙撃

フレイムシュート
エクスプローダー
トライアングルヒート

弱ショットをガードor回避した相手を方向指定を利用しつつ、狙撃していく。ヒット率を高めるためにも、どの技も中距離で使っていくのが基本。

↓ 相手がこちらの弱ショットに対して防御的行動をとったら接近のチャンス！

近距離への移行

近距離へ移行するための2つの移動手段

スライドダッシュ

ダッシュ時間が短く、すぐに次の行動に移ることができる。主に弱ショットをガードした相手や結界のスミに追いつめた相手に対して使っていく。

↔ スライドダッシュからクイックダッシュへ、またはクイックダッシュからスライドダッシュへ変化することも可能。

クイックダッシュ

あらゆる状況で使っていくことができるが、ダッシュ直後にとれる行動は投げと打撃技のみと、選択肢は少ない。

↓ 相手に接近

近距離戦　スライドダッシュ後の選択肢

本命：**バリアブレイク**

裏の選択肢：**投げ／トライアングルヒート／ゴッドフェニックス**

スライドダッシュで接近された相手は、あわててバリアを張ることが多いので、主にバリアブレイクを狙っていく。投げ、トライアングルヒート、ゴッドフェニックスは、バリアブレイクを警戒している相手に対して使っていく。

↓ 相手に接近

近距離戦　クイックダッシュ後の選択肢

本命：**コンボor ダッシュ強投げ**

裏の選択肢：**バリアブレイク**

主にリスクの少ない投げか、逃げようとする相手をとらえやすいコンボ（ダッシュ強でも可）を狙っていく。バリアブレイクはクイックダッシュする前に撃った弱ショットをガードした相手に対して、たまに使う程度でいい。

エミリオ　すべてはリフレクターから始まる…

近距離戦

相手に接近戦をためらわせる行動

プリズムシール

攻撃判定が大きいので相手キャラをとらえやすい。相手側のクイックダッシュやスライドダッシュを先読みして出すのがポイント。遠距離から出しても当たらないので、バリアガードされるのを恐れずに出すことが重要である。

↔ 使い分けることでプレッシャーを与える

打撃（コンボ）／投げ／バリアブレイク

クイックダッシュからの選択はコンボと投げがメインで、バリアブレイクは出るまでの時間が長いため、単体で使用されることはない。使用するときは、シャイニングアローヒット後やシーカーレイの反射中。

↑ リフレクター配置後のスキのなさを利用しての行動

↑ 反射中にバリアガードする相手には、バリアブレイクが狙い目。

オールレンジ

エミリオの主砲！

プリズムリフレクター

エミリオの主力武器。これなくしては始まらない。コンボキャンセルからも出すが、基本的にはスキあらばどんどん配置していく。

→ この2つは切り離せない存在　反射させることで、相手側の行動を制限させられる

シーカーレイ

リフレクターに反射させて、いろいろな角度から狙い撃ちするのが目的。発射までに間があるため、コンボキャンセルからも使用する。

遠距離戦

ノーマルダッシュを制約させる行動

シャイニングアロー

ノーマルダッシュでかわされるとスキが大きくなるため、遠距離から撃ち分けを使って牽制する。

↑ ヒット後に狙うもの

中距離戦

近距離戦を誘うための行動

エンゼルハイロウ

単発で使用し、撃ち分けで牽制していく。ヒット後の効果が絶大なため、相手に与える心理的ダメージも大きい。不発しても、クイックダッシュからの攻撃をスライドダッシュでかわせる可能性が高い。

↑ 近距離でヒットした場合は、そのあとプリズムシールを出すことで連続ヒットになる。少しでも間合いが離れている場合は、クイックダッシュからコンボを狙いにいく。

コマンド一覧

●フリジットトランス(強 or ←→+強)　●フリジットスパイン(←→+弱)　●フリジットプリズン(レバー半回転+弱)
●フリジットスピアー(←→+弱)　●フリジットシェル(←→→+弱)　●ブリザードツース(←→→+強)



凍てつく眼差しのその奥に

キース攻略

フリジットスパインを出して中距離で牽制しまくり、精神的に優位な状態から殴りかかれ。

担当：KAL

主戦場は中距離！弱気では道は開けない

キャラの雰囲気やフリジットトランスなどの飛び道具のイメージから、中〜遠距離で、なるべく離れて闘うキャラだと思っている人もいるかもしれないキース。だが実際には、持っている技の多様性から、中距離を主戦場にしているキャラであることがわかる。

しかし、マイトやウォンなどのように「これだ！」という技が思いつかず、中距離でそんなに闘っていられるのか？と不安になる人もいるかもしれない。そんな人はまず、「狙いを絞る」ことから始めていこう。

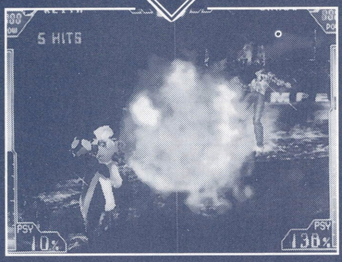
キース様の狙い…それは新鮮な魚

キースがまず狙っていくのは、かの大技、ブリザードトゥースだ。といっても勘違いはしないでほしい。いきなりダイレクトに出していくのではなく、コンボから出して連続技にしていくのだ。使うコンボは「弱→弱→強（2段）」で、壁を挟めばほぼ確実に連続ヒットする。殴りはじめたとき（または最中）に壁が見えたら、迷わずブリザードトゥースを入力しよう。

この連続技は、1セットで約3割弱の体力を奪ううえに、成功率が非常に安定している優れモノなのだ。



弱→弱→強から壁を挟んで…、



ブリザードトゥースを連続技に。まずはこれを狙え！

殴るときは目押しを

コンボからのキャンセルブリザードトゥースを狙うようになると、当然クイックダッシュやスライドダッシュから殴りにいく回数が多くなる。そうすると、必然的に「殴り空振り→スキに攻撃受ける」という危険も増加するわけだが、幸いにも、この危険を最小限にくい止める戦法を、キースは実戦レベルで使っていくことができる。それが「ヒット確認」を使った、コンボの目押しなのだ。これは必ずマスターすべきテクニックだ。

●**ステップ1**

試合中、殴りにいくときは、必ず弱1発だけを出すようにする。これは様子を見るためで、すぐに2発目以降を出せるようにボタンを押す準備だけはしておく。

●**ステップ2**

出したパンチの先に視線を集中し、ヒットマークが出たりヒット音が聞こえたりしたら、速攻で「弱→強」とボタンを押す。これで「弱→弱→強」のコンボが完成するわけだが、様子見の1発目と2発目のあいだが開きすぎている と、当然2発目の弱が出なかったり出てもガードされてしまう。ここがつながるかどうかは集中力と反応速度次第。とはいえ、何度もやっているうちにできるようになるレベルなので、初めのうち全然できなくても諦めないように。

●**ステップ3**

様子見の1発目が空振りしたら、レバーを回してすぐにバリアガードを出すのが基本的な選択。あとはそのときの状況に応じて、ほかの選択肢を選んでいく。

①様子見の1発目が相手の突撃を誘う効果があるのを利用して「突っ込んできたところをスライドダッシュでかわして攻撃」という手もある（10月15日号・№235のスライドダッシュ講座より）。ただし、相手がクイックダッシュ↓投げときた場合、投げられてしまう可能性があるし、すぐに放射系の超能力技を出されたら巻き込まれる危険もある。

②相手がだいぶ〝後方〟へ離れていったら、フリジットスパインを出す時間的余裕ができる。そこで、こちらの背後をとったことで相手が突っ込んでくるのに期待して、あらかじめ出しておくのもいい。

また、突っ込んできてブレーキ兼フェイント兼スライドダッシュ防止の投げを狙ってくる相手や、直接バリアブレイクを狙ってくるような相手にも有効だ。



クイックダッシュなどのあと、まずは様子見の弱1発。



ヒットマークやヒット音が確認できたら、即座に続きを！



相手キャラがどこかへいってしまったら…、

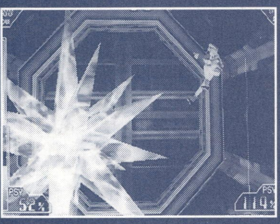


なにもせずにバリアガードが基本。

うまく殴れないならウニでフォロー

さて、中距離をなるべくキープするようにして、「クイックダッシュ→弱攻撃1発」を狙っていくのがわかったら、あとはその間合いで信用度の高い技、フリジットスパインを使うようにすれば、とりあえず基本のスタイルは完成だ。この技は**「全方位に攻撃が出ている」**ので、動きの激しい中距離での使用に適している。右の戦法の中で解説している使い方とはまた別に、ときどきでいいので、おもむろに、いきなり出していこう。

この中距離での使い方で重要なのは、「空振りするように早めに出す」という点。この技は攻撃力を1回分しか持っていないので、超能力技と相殺したりバリアガードされると、残りの棘グラフィックの表示されている時間がすべてスキになってしまう。半面、空振りさせて攻撃力を持続させれば、棘が引っ込む際のスキが非常に少ないおかげで、反撃を受けにくいからだ。



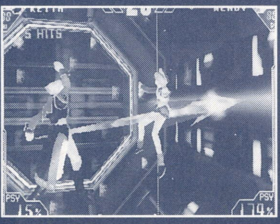
中距離で空振りさせる感覚でいきなりウニ！

キース様はゲージ管理が重要だ

最後にまとめて、こまかなネタを解説していこう。

まずブリザードトゥースだが、この技は攻撃力の発生が非常に早く、また目の前に巨大な攻撃判定が突然出るので、連続技以外にも、反撃技として大いに役立つ。コンボを通常ガードしたあとや、壁ダウンさせられた直後に狙っていくと効果的。また一発逆転を狙いたいときなどは、スライドダッシュから直接出すなどして〝置いておく〟ようにすると奇襲効果が高い。

ラッシュをかけるのに重要な、そして中〜遠距離の相手を狙撃するのに重要なフリジットトランスは、遠距離では方向指定して出せば十分な牽制効果がある。普段はゲージが少ないときにコンボからキャンセルで出して、相手が回避バリアを取っている間にバリアブレイクや投げにいったり、ほかの行動に移ったりするといい。ノーマルショットと合わせて使っていこう。



ゲージが90%未満時の壁込み連続技にはスピアーを。



ゴッドフェニックスを使おう!

バーンが使う超能力技の中で最も派手で威力の高い、ゴッドフェニックス。技の発生も早く、攻撃面では申し分ない性能を誇るのだが、問題なのは尋常じゃないスキの大きさ。相手に避けられたり、バリアガードされた場合は、ほぼ確実に反撃を受けてしまう。それゆえ、この技を単発で使うのを敬遠している人もいるかと思う。だが、ゴッドフェニックスは決して使えない技ではないし、うまく使えば十分戦力になる。反撃を恐れて、この技を封印してしまうのはあまりにもったいない。そこで、今回はゴッドフェニックスの使い方を中心に解説していくことにしよう。


連続技に組み込むだけがゴッドフェニックスの使い方ではない。

ゴッドフェニックスは接近戦で使うのが基本

ゴッドフェニックスは一応飛び道具ではあるのだが、飛び道具として使うことはまずない。理由は技の発生からゴッドフェニックスが発射されるまでが非常に遅く、簡単に相手に回避されてしまうためだ。では、どうすればいいのかというと、接近戦でバーンの周囲に発生する炎を当てるようにして使っていくのである。コマンド入力直後にバーンの周囲に発生する炎は、発生が非常に早く、バーンの全身をカバーしているので、非常に当てやすい。

実戦ではこれらの利点を生かし、反撃技や相手のクイックダッシュに合わせる迎撃技、相手に接近した際の奇襲技として使っていくことになる。


最初に発生する炎の部分をいかにして当てるか考えよう。

用途別ゴッドフェニックスの狙い方

さて、それでは実戦でのゴッドフェニックスの狙い方を用途別に説明していこう。

●反撃技として使う場合

ゴッドフェニックスの発生は弱攻撃や投げよりも早い。これはどういうことかというと、弱攻撃or投げで反撃できる状況ではゴッドフェニックスを反撃技として使うことができるということだ。

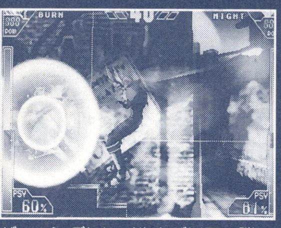
具体的にいうと、相手のコンボやダッシュ強攻撃、バリアブレイクをノーマルガードしたときがその状況にあたる。スキの大きい攻撃などをガードしたあとは、思わずコンボで反撃してしまいがちだが、ゲージがある場合は必ずゴッドフェニックスで反撃するようにしよう。

ただし、相手のコンボをノーマルガードしたあとに反撃する場合は、コンボからのキャンセル超能力技の存在を忘れてはならない。基本的に弱攻撃で割り込めない連携には、ゴッドフェニックスでも割り込めないので注意しよう。

●迎撃技として使う場合

クイックダッシュの迎撃に使う場合は、相手のバリアに弾かれたときなどのように、相手がクイックダッシュしたくなる場面で狙っていくのが基本。バリアで弾かれたときは相手の動きに注目し、クイックダッシュをしてきたらすぐにコマンドを入力するようにしよう。

また、相手の近くから背を向けるようにノーマルダッシュをして、相手のクイックダッシュを誘い、そこをゴッドフェニックスで迎撃するのも有効な戦法だ。

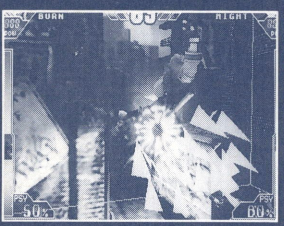

バーニングトレイルをバリアで弾かれたあとは特に狙い目だ！

●奇襲技として使う場合

主に相手を結界のスミに追いつめたときに、スライドダッシュ後に出していくことになる。相手との間合いが近いときはスライドダッシュ直後に、間合いが遠いときはスライドダッシュ後少し滑ってから（ダッシュ後レバーやボタンを入力しないと慣性でキャラが少し滑っていく）ゴッドフェニックスを出していこう。

ただしゴッドフェニックスだけを狙っていては、奇襲にならないので、スライドダッシュ後にバリアブレイクを狙うことも必要。ゴッドフェニックスとバリアブレイクを使い分けて、相手に揺さぶりをかけていくようにしよう。


結界のスミならば相手に逃げられることも少ない。


スライドダッシュ後はバリアブレイクを使っていくことも必要だ。

トライアングルヒートについて

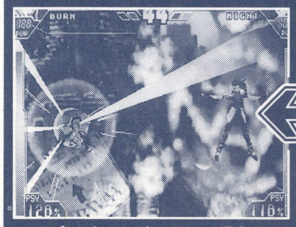
トライアングルヒートは弱ショットで相手を牽制してから使うのが基本的な使い方。このことは以前本誌でも説明したのだが、今回はそれ以外の使い方を2つほど紹介しておこう。

まず1つ目は接近戦で使うという方法。トライアングルヒートは方向補正能力が高く、判定も大きいため、接近戦で使えばノーマルダッシュで逃げようとする相手を必ず捕らえることができるのだ。基本的にはクイックダッシュやスライドダッシュで相手に接近したときに出していくといいだろう。

もう1つはダウンさせられたとき、起きあがり直後に使うという方法。こちらをダウンさせたときにPSYインパルスを警戒して間合いを離そうとする相手に対して有効だ。ダウン状態を最速のタイミングで回復し（レバーを入れっぱなしにする）、すぐにコマンドを入力してトライアングルヒートを出すようにしよう。

ちなみにトライアングルヒートをヒットさせたときは、サイコゲージ回復後、ダメージ重視ならゴッドフェニックスを、その後の攻めを有利に展開したいなら追加入力でエンブレムを爆発させよう。サイコゲージが満タンの状態からトライアングルヒートを発射し、ヒットした場合は、サイコゲージ回復後、ハイパーチャージをおこなってから（40近くまで上げられる）追加入力でエンブレムを爆発させるなんてこともできるぞ。


スライドダッシュやクイックダッシュ後に出していこう。


ハイパーチャージしてから爆発させることもできるぞ。

ゴッドフェニックスと追加入力、君ならどっちを決める？

トライアングルヒートヒット絡みの連続技

連続技	ダメージ
トライアングルヒート→ゴッドフェニックス→壁→投げ	351ダメージ
弱弱強→壁→トライアングルヒート→追加入力	288ダメージ
弱弱強→壁→トライアングルヒート→ゴッドフェニックス	302ダメージ
弱弱強→トライアングルヒート→追加入力	342ダメージ
弱弱強→トライアングルヒート→ゴッドフェニックス→壁→投げ	407ダメージ

※初期ライフのMAX値は1000。
トライアングルヒート、追加入力時の攻撃力は260。

コマンド一覧

●フレイムシュート（強 or →→＋強）●エクスプローダー（←→＋弱）●トライアングルヒート（レバー半回転＋強）※【追加】さらにレバー半回転＋強で、拘束後に爆発
●ノヴァフレア（←→→＋弱）※【追加】ノヴァフレアショット（強 or →→＋強）●バーニングトレイル（←→→＋弱）●バーストエンド（レバー半回転＋弱）●ゴッドフェニックス（↑↓↓＋強）

そろそろ一人前になったか？

目指せ！ サイキッカー超新星！

氷界の帝王として業界にその名を轟かす、スパインの鬼、キース。今回はスパイン系超能力技対処法を練っていこう。

第3回 「クールなアイツは電波王」

担当講師	田渕健康
お手伝い	こーじ山下
特別ゲスト	KAL

スパイン事故に気をつけろ

「はぁ〜AMショーも終わって一安心ってカンジですか〜」

「なに気ィ抜いてやがんだよこーじ。まだこの後にデカい全国大会が控えてんじゃん」

「も、モチのロンですよ。じゃ、早速今日の質問行きましょう。

『キース対策を教えれ』以上です」

「…随分ストレートだな。で、今はキースに苦戦してんのか、こーじよ」

「あれ？何でわかったんスか？」

「…いいよ。もう。で、どのへんが苦手なのさ」

「それはズバリ、フリジットスパインだな」

「むっ、この声は…キース担当のKAL総帥!?」

「俺は知っているぜ。貴様のスパイン事故の多さをな」

「ぎくう！」

「む、事故っていうとアレか。スパインに対して反撃しようとして、当たり判定残っているところに突っ込んで、ダメージを受けちまうってやつだな。見事なまでにビギナー限定の引っかけだ」

「っていうか、基本的にスパイン系超能力技自体が苦手なんですよ。フレアブラストとか金剛輪とか」

「ふむ。特にキースのスパインは本家本元だけあって、その性能はズバ抜けて優秀だしな。出が早いうえに、前述した通り〝当たり判定がしばらく残る〟ってトコロが厄介だな。

こーじがよく引っかかる〝反撃しようとして突っ込んだトコロにスパインの判定が残ってた〟って場合は、〝ダッシュ中にダメージをくらうと1・5倍〟というカウンター修正も入って、大ダメージを受けちまうって寸法なのだ」

「何とか反撃するコツなぞないんですか？」

「コツっていうか、きっちりバリアガードしてしまえば、フリジットスパインは恐るるにたらんのよ。一度フリジットスパインの当たり判定を消してしまえば…つまり、フリジットスパインをバリアガードするなり、超能力技を当ててしまえばスパインの『当たり判定』が消え、例えスパインのグラフィックが残っていたとしても、それは攻撃力を持っていないのさ。そこを反撃すればいいって寸法だ。

具体例を挙げるなら、フリジットスパインを潰すには、スパークレインやスタンコレダーといった多段超能力技を重ねとけばいいってことだ」

「でも、僕の使っているマイトには多段技がないんですが！」

「マイトならソードでぶった切ればいいんじゃないか？まぁ、一番の反撃ポイントは、やはりバリアガードをきっちり張って、当たり判定を消してから殴りにいくってコトを心がけとくこったな」



一度バリアガードすれば当たり判定が消えるので…、しかる後に反撃だ！

「それともう1つ、ビギナーが陥りやすいスパイン引っかけがあるぞ」

「え？と言うと？」

「空キャンスパインだよ」

「え〜と、それは…」

「キースがコンボを空振りしたときを狙って殴りにいこうとしたら、予め仕込まれていたコンボキャンセル→スパインに引っかかってしまうって寸法だ。身に覚えがあるでしょ？」

「た、確かに。ついつい誘われて殴りにいったトコロをスパインで反撃された記憶が多々あります」

「この空キャンスパインは、フレアブラスト、金剛輪にも流用できるので、スパイン系キャラを相手にする際は注意が必要なんだよ。

スパイン系は〝出の早さ〟を買われて、コンボキャンセルに使われることが多い。コンボをノーマルガードした後、迂闊に手を出すとスパインの餌食になることもあるので、とっさに対処できないと思ったら、無理して反撃せずにバリアガードで相手を弾いて、間合いを取り直すのも手だろう」



こちらのコンボをノーマルガードした後にも、スパインで割り込まれるときもあるぞ。

その他よまやま

「ほかに、キースを相手にするときに注意しておかなくちゃいけないことって何スかね？」

「う〜ん、特にクセが強い技っていったら、ブリザードトゥースかなあ」

「そうだね。トゥースは発生の早さとダメージ量が半端じゃないからな。

ダッシュ先行入力→トゥースなどは割と使われる手段だ。あと、壁ダウン後のキースの起き上がりの際、密着しているときにもトゥースを撃ってくる場合があるかな。

とりあえず、キースのサイコゲージが多めにある場合は、常にトゥースに配慮を払っておいたほうがいいかもね」

「お、何となく対キース戦はいけそうな気がしてきました。じゃ、ちょっと街で対戦してきますね」

（こーじ、街へ繰り出す）

「…今度はフリジットシェルを何とかしてくれとかいって、泣き付いてくるんじゃないだろうな」

「…目に浮かびますな」

KALキースが語る「スパイン特性講座」

キースが持つ「フリジットスパイン」、この技の持つ最大の特性は「自分を中心に、360度あらゆる角度に攻撃判定を発生させる」という点だ。

角度を限定しない攻撃技のためにその応用範囲は広く、攻撃はもちろんのこと、防御にも転用できるのが強みでしょ。

おまけに、発生時間も早いので、近距離戦ではその効果を遺憾なく発揮する。言い方を変えれば、接近戦限定でしか使えないわけだけどね。

この系統の技は、キースのフリジットスパインにちなんで「スパイン系」とまとめて呼称されることが多いぞ。

該当するのはレジーナのフレアブラストや玄信の金剛輪など。カルロのハイドロブレードは形態は似ているものの、発生時間の遅さやリーチの長さなどをすり合わせると、「スパイン系」ではなく、スタンコレダーやボルテックスストリームなどといった「放射系」に組み込まれるぞ。



接近戦では脅威のスパイン系。全方位攻撃能力と出の早さが売りである。

今日のまとめ

●フリジットスパインの攻撃判定が残っている間は、迂闊に手を出さないこと！

●キースのサイコゲージが多めにあるときは、ブリザードトゥースの奇襲に気をつけよう

SYSTEM

相手をダウンさせたら注意!!

起き攻めを知る

事実をしっかり把握して技の選択をしていくのが重要。PSYインパルスの使い分けもバッチリだ。

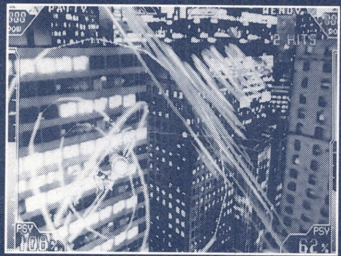
担当：MVP

「あっ!!ヤバイ、くらっちまった」と確認したら、ついつい、ボタン連打してしまう。おそらくたいていの人がそうだろう。

コンボからの超能力技や壁際での投げなど、ダウンした後に君は何をしているだろうか?

とりあえずボタン連打の危険性

ダウン後にただボタン連打していたとき、PSYインパルスを読まれていると、相手は遠くに逃げてからそのスキに超能力技を狙っていける。いきなりの超能力技なので、その威力は高く、再度ダウンしてしまうのでかなり危険だ。



ただのボタン連打だと、読まれて技を重ねられてしまうぞ!!

正しいPSYインパルス

そこで覚えておきたいのがPSYインパルスの出し方だ。PSYインパルスはダウン中にボタン連打するのではなく、たった6回ボタンを叩けば出るということ。

つまり、5回ボタンを押しておいて、あとは相手を見ながら6回目を押すか押さないかを選択していけばいい。



5回ボタンを押して一瞬様子を見る。あっ逃げた!!



「じゃあ出すのやーめよ!!」という使い方を覚えよう。

回復システムの重要性

ダウンした側が不利と思っている人はいないだろうか? あわててレバーをグルグル回してバリアガードを張るのはかなりナンセンスだということをこれから説明しよう。

ダウンした側がダウンしてから動き出すまでの時間は、回復するかしないかで大きく変化する。

壁際でコンボ→超能力技とくらってダウンした場合、回復しなかったらPSYインパルスの効果範囲外まで逃げられる可能性があるが、回復すればほとんど逃げるのが不可能、つまりノーマルダッシュ1回分＋αぐらいの時間の差が出てくるわけだ。回復してPSYインパルスがかなり基本行動になり得るのがわかるだろう。起き上がる側が優位に立っているのである。



バリアガードで弾くよりも、回復して攻めたほうが吉。

いざ回復のとき

回復といって皆想像するのが「レバーグルグル」だろう。しかし、このゲームは別にそんなことをしなくても回復が可能で、なんと**"レバー入れっ放し"**だけで最速の回復になるのだ。

おそらく1フレームごとにどこかにレバーが入っていれば回復と見なされているのだろう。

とにかく、こんな簡単に回復ができるのだ。壁際でコンボをくらい始めたり投げられたら、すぐにレバーを入れっ放しにしよう。

回復について1つだけ注意点があり、弱、強のボタンは回復を無効化してしまうということ。いくらレバーを入れっ放しにしていてもこの2つのボタンを押していると回復不能なのである。ちなみにGボタンは別に押していても大丈夫だ。

横、上、下の違い

さて、回復が身についてくると、「なんか毎回動き出すのが違うような気が…」と気付いた人はすごい。

というのも、結界の壁の場所によって若干回復スピードが違うのだ。正確には、上辺、左右辺に叩きつけられたときが36フレーム、下辺は28フレームで回復するのだ。この8フレーム差は実際にはかなり大きな差なので覚えておこう。



下の壁なら0・5秒しないうちに反撃開始となる。狙え!!

起き攻め開始

ダウン側が有利ということは起き上がりに投げやバリアブレイクが有効なわけだ。

特に投げを狙った場合、相手が通常ガードならば成立し、バリアガードなら弾かれて、叩きつけ→ダウンとなることが多くかなりローリスクである。相手が密着状態ならばどんどん狙っていきたい。



投げなら、ミスしてもバリア弾きからダウンするとき有り。

弱PSYインパルスを狙う

相手が近い場合、最も安定しているのが弱PSYインパルスである。

弱PSYインパルスはたいていのキャラで弱攻撃よりも発生が早いうえに、攻撃の持続時間が長いので、スライドダッシュの無敵時間を使って避けるというのが不可能なのだ。

利点はまだある。弱PSYインパルスをヒットさせた場合、そこからクイックダッシュでコンボを狙えるのである。相手がバリアガードをしたとしてもバリアブレイクを非常に狙いやすい。超有効だ。

回復から弱PSYインパルスを狙うときは、ボタン連打にしないと起き上がってしまうので注意しよう。なんといっても0・5秒で起き上がるからね。



安定弱PSYインパルスからコンボを狙うのが基本だ。

危 反撃です

回復することで実は反撃になる場合も多々存在する。特に下の壁の場合はかなりの技に反撃が可能だ。

狙いどころは投げやバリアブレイクをくらったとき、コンボ→超能力技の後などだ。反撃に使う技も発生が早ければいい。つまり、ゴッドフェニックスなども有効なのだ。



「はい!!ゴッドフェニックス確定ね」チャンスを見逃すな!!

はっきりいって見逃しすぎ

反撃王

反撃の達人
マスターオブ反撃
は〜い確定

チャンスですぅ
反撃講座
後出し上等

多くの超能力技に反撃が確定している。状況判断と知識が重要だ。

担当　RED&よ

STEP1 バリアガード後に反撃

問題は先行入力だ。

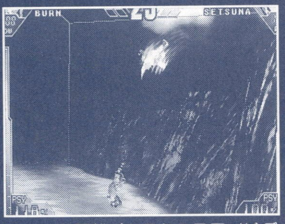
はじめに断っておくが、このページの趣旨はガードして待つのを推奨しているわけではなく、ガード後に反撃することで、その超能力を使用するときのプレッシャーにして、自分の攻めをやりやすくするためだと認識してほしい。

意外に多い攻撃

下の表は反撃可能なレベルの超能力技で意外と多い。みんなちゃんと反撃してる？

反撃する場合　相手は超能力を使った後なので回避バリアを取る可能性が少ないのも重要。キッチリと連続技を入れるチャンスになりやすい。

また、表で「×」の付いた技は硬直が長いので、クイックダッシュからコンボを狙うよりも、直に超能力技を当てて大ダメージを狙うほうが得策。見逃せないポイントだ。



ちょっと距離があるならスライドダッシュから超能力技だ！

バリアの張り方

バリアガードで超能力技をガードしたとき、そのガード時間は実は24フレーム。実際0・5秒も持たずに動き出せるわけだ。このときにバリアガードをレバーグルグルで一生懸命出すと、動き出せるのにまだバリアガードを出したまま、ということが多い。

できれば、バリアガードをしたときにすぐにGボタンを離すクセをつけるためにも、レバーによる脳への負担は軽くしておこう。

先行入力からの反撃

下の表で「○」のついている技は、慣れないと反撃が難しい。バリアガード後の距離がクイックダッシュ弱の移動距離でないとダメで、なおかつすべて最速で出していかないといけないからだ。

しかし、ダガーズシャドウやプラズマカノンなどの主力超能力技を近い間合いでバリアガードすることも多く、反撃できれば相手にとって脅威となる。

このときに必要な知識が「先行入力」である。バリアガードが終わる7フレーム前から入力を受けつけているので、このときにあらかじめクイックダッシュを入力しておき、バリアガードが終わったらすぐに弱を出すのだ。

実際にはバリアガードの終了時間を体で覚えて、ボタンを先行入力気味に素早く弱＋強→弱と入れないとダメ。

そこでオススメなのが、薬指で強、中指と人差指で弱を押すようにして薬指から順にズラして押すようにする方法。強のボタン離しと弱のボタン押しで同時押しにするのだ。

超能力技のスキ

キャラ名	超能力技	難易度	密着時のスキ（フレーム）	キャラ名	超能力技	難易度	密着時のスキ（フレーム）
マイト	ライトニングソード	△	20	ゲイツ	TOWミサイル	○	15
	エレクトリッガー	△	23		プラズマカノン	○	16
パティ	ソニックラプソディ	○	16		ブーストアーム	△	27
ウエンディー	エアスラッシャー	△	26	キース	フリジットスパイン	×	34
玄信	金剛輪	△	28		フリジットプリズン	△	30
	呪縛殺	△	27		フリジットスピアー	×	38
バーン	フレイムシュート	△	25		ブリザードトゥース	×	69
	トライアングルヒート	×	48	エミリオ	シャイニングアロー	○	17
	バーストエンド	△	24		プリズムシール	×	39
	ゴッドフェニックス	×	45	ガデス	なし		
カルロ	ハイドロスパイラル	△	21	刹那	ダガーズシャドウ	○	14
	アクアジャベリン	△	20		ダークウェッジ	△	20
	サーペントプレス	△	22		ブラックサン	△	25
レジーナ	ブレイズショット	△	20		ミラーズコフィン	×	37
	フレアブラスト	×	40	ウォン	幻惑の軌跡	△	23
	ハイパーナパーム	△	29				
	アトミックバーナー	△	26				

※○＝密着でバリアガード時のみギリギリ反撃可能。慣れればイケる。
△＝やや近めなら反撃可能。ものによって反撃度合いが変わるが、簡単に狙っていける。
×＝回避バリアからでも可能なレベル。クイックダッシュからのコンボよりも、できるだけ超能力技を叩き込みたいレベル。

各キャラ出の速い技

キャラ名	超能力技	発生（フレーム）
マイト	ライトニングソード	27
	QD投げ（全キャラ共通）	14
	QD弱	12
パティ	QD弱	11
ウェンディー	エアスラッシャー	23
	QD弱	10
玄信	金剛輪	18
	QD弱	12
バーン	ゴッドフェニックス	12
	QD弱	12
カルロ	ハイドロスパイラル	24
	QD弱	12
レジーナ	フレアブラスト	16
	QD弱	13
ゲイツ	プラズマカノン	19
	QD弱	14
キース	ブリザードトゥース	15
	QD弱	12
エミリオ	プリズムシール	21
	QD弱	14
ガデス	メテオブッチャー	11
	QD弱	14
刹那	QD弱	13
ウォン	QD弱	12
	※QD投げ（ウォンのみ早い）	10

※①QD＝クイックダッシュ
②スライドダッシュから狙う超能力技には17フレームプラスする。
③QD時間はキャラにより異なるのでここでは無視する（およそ25フレームぐらいプラス）。
④1フレームは60分の1秒。

※ゲーメスト調べ

STEP2 超能力技に超能力技で反撃

簡単ではないが、狙う価値は十分あるぞ!

左下の表には、フリジットスパイン、スタンコレダー、セイントレクイエムの3つの技について、敵がこれらの技を「空振ったとき」の反撃についてまとめてある。表を見ながら、本文の解説を読んでみて欲しい。

対フリジットスパイン

キースを相手にしていると き、目の前でフリジットスパインが空振りするのはよくある光景だ。フリジットスパインの空振りに対しては、クイックダッシュからの反撃も可能だが、タイミングをミスるとカウンターでくらったりスライドダッシュでかわされたりといったリスクもある。状況によって、飛び道具による反撃と使い分けていこう。

基本的に、強ショットの発生、弾速が速いキャラはそれを使っていけば良く、強ショットが当てにくいキャラは、弱ショットで妥協、ということになる。

キャラごとに見てみると、非常に特殊なのが玄信。鬼火魂は、弾速が遅いため、フリジットスパインのスキにヒットさせることができないが、バリアガードさせてからクイックダッシュ→バリアブレイクという連携は非常に回避困難なものとなっている。

バーンのエクスプローダーの場合、タイミングを計らずに、フリジットスパインの攻撃判定が残っているうちに発射してしまってOK。

じゃあ、レジーナのスパークレインもか、というと、こちらは弾道が拡散している関係で、かなりタイミング良く撃たないとヒットしない。



フリジットスパイン空振り!さあ、君ならどうする?

対スタンコレダー

スタンコレダーの空振りに対しては、移動して側面に回り込んで攻撃を加えるのが理想だが、コーナーに追い込まれている場合、逆にゲイツがコーナーにいる場合は、側面に回り込めないこともある。こんなときでもあきらめてはいけない。スタンコレダーの電気の戻りに、タイミング良く飛び道具を撃ちこんでやれば、電気の戻りのスキに攻撃を当てることができるのだ。

しかも、フリジットスパインの場合と違って、スタンコレダーは放射時間が長いので、弾速さえある程度速ければ、コマンドが複雑(入力に時間がかかる)なものや、発生が遅い技でも反撃に使えるのがミソ。フリジットスパインの場合もそうだが、とにかく戻りのスキにタイミング良く飛び道具を撃ち込むようにしよう。早過ぎれば残っている電気で飛び道具が相殺されてしまうし、遅いとゲイツのバリアガードが間にあってしまう。

ボルテックスストリームは、タイミングを計る必要はなく、とにかく素早く出してしまえばOK。出した直後は電気と相殺合戦になるが、電気が戻ると同時に竜巻が届いて、ゲイツを吸い込むことができる。



こんなときは、正面から飛び道具を撃ち込んでやれ!

対セイントレクイエム

セイントレクイエムはスタンコレダーよりスキが少ないため、格段に反撃が難しくなる。表中にあるものでは、相殺されることのないボルテックスストリーム、バーストウィップ、メテオハンマー、完全な世界あたりは問題ないが、それ以外のものはやや難しい。

空振りに対するオススメ反撃技

※発生・持続・スキの数値は、フレーム数を表す(1フレーム=1/60秒)

	対フリジットスパイン(発生21 持続41 スキ18)	対スタンコレダー(発生26 持続78 スキ26)	対セイントレクイエム(発生40 持続78 スキ16)
マイト	強ショット、マグネットアンカー	エクスキュージョン	エクスキュージョン
パティ	弱ショット	ソニックラプソディー	なし
ウェンディー	弱ショット	ボルテックスストリーム 強ショット(正面から少し動いて早出し)	ボルテックスストリーム
玄信	強ショット→バリアブレイク	轟雷珠、呪縛殺(難)	なし
バーン	強ショット、エクスプローダー	エクスプローダー	なし
カルロ	強ショット、弱ショット	強ショット	なし
レジーナ	強ショット、弱ショット	スパークレイン バーストウィップ(→バリアブレイク)	バーストウィップ(→バリアブレイク)
ゲイツ	プラズマカノン	プラズマカノン	プラズマカノン(難)
キース	強ショット、フリジットプリズン	強ショット、フリジットスピアー	なし
エミリオ	強ショット、プリズムシール	強ショット、プリズムシール	強ショット、シーカーレイ
ガデス	弱ショット	メテオハンマー 相殺されないので早出しでOK	メテオハンマー 相殺されないので早出しでOK
刹那	弱ショット	ダークウェッジ	ダークウェッジ
ウォン	強ショット、弱ショット	戒めの洗礼、完全な世界	完全な世界

秋葉原の基板屋 Funtom 激安販売 高価買取

希少基板

Sインベーダー P3(白黒)	38,000
アリババ	25,000
ウォンテッド(シグマ)	78,000
キックボーイ	48,000
ギャラクシーウォーズ(アンプ無)	30,000
キャンパスクロッキー	50,000
セクターゾーン	38,000
タイムリミット	48,000
ニャンコロ	70,000
ボートマン	50,000
ラジカルラジアル	30,000
リバーパトロール(?)	23,000
ルージュアン	40,000
ルパンIII世	78,000
ローリングクラッシュ	48,000

アイレム

Rタイプレオ	10,000
X-マルチプライ	12,000
イメージファイト	10,000
エアデュエル	9,000
ギャラクシアン	5,000
ぐっすんおよよ	3,000
ジッピーレース	5,000
ドラゴンブリード	10,000
パーフェクトソルジャー	15,000
フック	15,000
ボンバーマンワールド	20,000
ムーンパトロール	8,000
海底大戦争	28,000
銀河帝国の逆襲	15,000

コナミ

コナミGXマザー	5,800
ウイニングスパイク	10,000
エイリアンズ	18,000
セクシーパロディウス	18,000
ツインビーヤッホー	6,000
ときメモぱずるだま	6,000
対戦とっかえだま	7,000
その他GXソフト	超激安
A-JAX	20,000
Qパート(?)	18,000
恋のホットロック	50,000
X-MEN(6P)	25,000
ウエディングラプソディ	5,000
エスケープキッズ	22,000
ガイアポリス	17,000
クレイジーコップ	6,000
サーカスチャーリー	10,000
サンセットライダーズ	27,000
サンダークロス2	20,000
シティーボンバー	12,000
シティーボンバー(ROM)	5,000
スクランブル(?)	7,000
スラムダンク	8,000
ダークホースレジェンド	50,000
タイムパイロット	10,000
とべポリスターズ	13,000
トライゴン	12,000
バイオレントストーム	28,000
ハイパースポーツSP	10,000
プーヤン	15,000
ツタンカーム(?)	3,000
マーシャルチャンネル	13,000
マンハッタン24分署	7,000
ロードファイター	5,000
魔獣の王国	50,000

カプコン

CPS II マザー	特価
19XX(B)	23,000
D&D(B)	13,000
D&D2(B)	30,000
X-MEN(B)	3,000
X-MENvsストリートF(B)	特価
ヴァンパイアセイヴァー(B)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2(B)	5,000
ヴァンパイアハンター(B)	2,000
ヴァンパイアハンター2(B)	5,000
サイバーボッツ(B)	5,000
スーパースト2X(B)	2,000
ストリートファイターゼロ(B)	1,500
ストリートファイターゼロ2(B)	2,000
ストリートファイターゼロ2α(B)	特価
ストリートファイターゼロ3(SUB)	特価
パワードギア(B)	12,000
ポケットファイター(B)	特価
マーヴルvsカプコン(B)	特価
マーブルvsストリートF(B)	特価
マーブルスーパーヒーローズ(B)	6,000
1942	10,000
ウォーザード	特価
ウォーザード(ROM)	5,000
エリア88	12,000
カプコンワールド2	5,000
キャプテンコマンドー	15,000
クイズ&ドラゴンズ	3,000
スト2レインボー	12,000
ストライダー飛竜	12,000
ストリートファイター	12,000
ストリートファイター2	7,000
ストリートファイター2ターボ	8,000
ストリートファイターIII	特価
ストリートファイターIII 2nd	特価
セクションZ	12,000
チキチキボーイズ	13,000
トップシークレット	17,000
ナイツオブザラウンド	10,000
バース	12,000
マッスルボマー	3,000
大魔界村	12,000
天地をくらうII	12,000

データイースト

B-WING	25,000
S.R.D.	7,000
アクトフェンサー	7,000
イエローキャブ	25,000
ウルフファング	10,000
エドワードランディ	33,000
キャプテンアメリカ	10,000
コブラコマンド	6,000
シークレットエージェント	6,000
ジェネシス	7,000
ダークシール2	15,000
デスブレイド	6,000
トライアウト	3,000
バルダーダッシュ	4,000
ファイターズヒストリー	2,000
プロテニス	6,000
ヘビースマッシュ	12,000
マジカルドロップ	3,000
リバレーション	7,000
ロボコップ	4,000
ワールドカップバレー95	3,000
空手道	4,000

セガ

ST-Vマザー	特価
ウインターヒート(SUB)	2,000
サンドアール(SUB)	1,500
シーバスフィッシング(SUB)	5,000
バーチャル麻雀(SUB)	1,500
ファインドラブ(SUB)	7,000
マイフェアレディー(SUB)	特価
マルチャンdeグー(SUB)	2,000
花組対戦コラムス(SUB)	1,500
ST-V各種ソフト	超激安
アップンダウン	48,000
オーライル	7,000
クラックダウン	13,000
ザクソン	10,000
シンドバットミステリー	28,000
スクランブルスピリッツ	8,000
スタックコラムス	1,500
タイトルファイト(PCB)	1,000
タントアール	1,500
チョップリフター	7,000
テトリス	2,000
ドラゴンボールZ VRVS	5,000
バーチャファイター3(PCB)	特価
バーチャファイター3tb(PCB)	特価
バーチャロン2(電源、H付)	特価
パンクパニック	5,000
ぷよぷよ通	2,000
フラワー	8,000
ベイルート	5,000
ライオットシティー	5,000
レッスルウォー	800
ロボレス2001	10,000
忍	6,000
獣王記	6,000

ナムコ

F／A	13,000
アサルト(PCB)	13,000
アサルトPLUS(P付)	23,000
オーダイン	20,000
ギャプラス	8,000
ギャラガ	4,000
サイバースレッド	18,000
スーパーパックマン	18,000
スカイキッド	22,000
スタースイープ	12,000
ゼビウス	5,000
ダンシングアイ	27,000
ディグダグ	5,000
ティンクルピット	5,000
デンジャラスシード	25,000
ナムコクラシック1	18,000
ナムコクラシック2	28,000
ニューマンアスレチックス	6,000
ニューラリーX(?)	7,000
パックマン(?)	3,000
パックランド	15,000
ファイネストアワー	40,000
ホッピングマッピー	58,000
マッハブレイカーズ	23,000
マッピー	8,000
モトス	20,000
ロンパーズ	28,000
ワールドスタジアム89	25,000
源平討魔伝	25,000
子育てマイエンジェル2	4,000
子育てマイエンジェル3	特価

タイトー

F3マザー	特価
エレベーターアクションリターンズ	2,000
きらめきスターロード(SUB)	8,000
ダライアス外伝(SUB)	2,000
バブルシンフォニー(SUB)	800
プチカラット(SUB)	4,000
その他F3ソフト各種	超激安
Gダライアス	20,000
GダライアスVer.2	21,000
MJ-12	3,000
Sインベーダーモノクロ2PCB	8,000
VSホットスマッシュ(PCB)	2,000
W-GP(PCB)	2,000
アルカノイド(P付)	7,000
エレベーターアクション	10,000
ガンフロンティア	18,000
クロスシューター	6,000
サイキックフォース2012(新品)	特価
ジャングルキング	13,000
タイガーヘリ	8,000
タイムトンネル	38,000
チャイニーズヒーロー	8,000
バトルシャーク	4,000
パニックロード(P付)	4,000
バブルボブル	15,000
ピット&ラン	3,000
ピンポンキング	7,000
プリルラ	28,000
フロントライン(PCB)	5,000
ヘビーユニット	3,000
まじかるでーと告白	10,000
ミズバグ大冒険	4,000
メタルブラック	15,000
レイフォース	12,000
ワードナの森	6,000
影の伝説(?)	8,000
黄金の城	28,000
究極タイガー	8,000
地獄めぐり	5,000
中華大仙	2,000

SNK

ASO	17,000
S.A.R.	4,000
アテナ	20,000
ヴァンガード	23,000
ヴァンガードII	15,000
ギャングウォーズ	4,000
ジョイフルロード	28,000
スカイソルジャー	3,000
ファンタジー	38,000
出世大相撲	7,000
脱獄	3,000
怒(PCB)	5,000
怒号層圏(PCB)	6,000

ジャレコ

D-DAY	5,000
エクセライザー	5,000
グラティア	11,000
ゲーム天国	10,000
シティーコネクション(?)	18,000
プラスアルファ	25,000
ブループリント	35,000
ロッドランド	13,000
ワイワイジョッキーゲートイン	8,000
魚ポコ	22,000
銀河任侠伝	18,000

テクモ

アストラスーパースターズ(SUB)	特価
アルゴスの戦士(?)	13,000
ボンジャック(?)	6,000
ガズラー	8,000
ガンネイル	18,000
ギャロップレーサー2	10,000
クイズココロジー	800
クイズ学園パラダイス	800
サンダードラゴン	7,000
ジェミニウイング	8,000
シルクワーム	4,000
ジンジンジップ	15,000
タンクバスターズ	6,000
テクモボール	3,000
でろーんでろでろ	4,000
ピンボールアクション	1,000
ラストミッション	15,000
雷牙	7,000

テクノス

エキサイティングアワー	1,000
ザインドスリーナ	5,000
シャドーフォース	10,000
スクランブルエッグ(?)	6,000
西遊降魔録	2,000
熱血高校ドッジボール	1,000

ビデオシステム

F1GP II	3,000
スパイナルブレイカーズ	10,000
ソニックウイングス	6,000
パイプドリーム	3,000
ハットリス	1,000
ラビオレプス	20,000
爆裂クラッシュレース	15,000

東亜プラン

Vファイブ	8,000
ゼロウイング	8,000
テキパキ	6,000
ドギューン	10,000
ホラーストーリー	7,000
達人王	12,000
大旋風	12,000

金子製作所

ギャルズパニック3	25,000
サイバーン	28,000
さるかにはむぞう	18,000
大江戸ファイト	18,000
閃激ストライカー	18,000
富士山バスター	8,000

NEOGEO

MV-1F／FZ／A／B	25,000
MV-2	25,000
MV-4	25,000
ギャラクシーファイト	300
キングオブファイターズ94	300
キングオブファイターズ95	4,000
キングオブファイターズ96	4,000
キングオブファイターズ97	15,000
キングオブファイターズ98	特価
サムライ天草降臨	3,000
ショックトルーパー	10,000
ステークスウィナー2	500
ダンクドリーム	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	500
ブレイカーズリベンジ	18,000
ブレイジングスター	20,000
マジカルドロップ3	8,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	7,000
メタルスラッグ	13,000
メタルスラッグ2	35,000
リアルバウト餓狼伝説2	特価
リアルバウト餓狼伝説SP	3,000
わくわく7	10,000
忍者マスターズ	4,000
その他のカセット	超激安

麻雀・花札

E雀ハイスクール	45,000
VS雀士ブランニュースター	23,000
アマンドピンキー	5,000
ジャンジャンパラダイス	15,000
スーパーリアル麻雀P5	4,000
スーパーリアル麻雀P6	6,000
トリプルウォーズ	4,000
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	28,000
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	60,000
ファンタジックラブ	4,000
華仁義	8,000
銀玉勝負	28,000
雀神	3,000
対戦ホットギミック	98,000
魔界雀	5,000
麻雀ギャル10連発	1,500
麻雀ディプロマット	5,000
麻雀ベガス	5,000
麻雀学園祭	18,000
麻雀電子基盤	5,000
流星雀士キララスター(SUB)	2,000
その他麻雀各種	超激安

その他

Mr.DO	8,000
Mr.DO VS ユニコーン	10,000
アームドF	6,000
アームドポリスバトライダー	特価
アクアリウム	5,000
アルファックス	Z8,000
アンブッシュ	25,000
イスパイアル	9,000
エアーウルフ	5,000
エスプレイド	78,000
ガンダムEXレビュー	13,000
ガンバード	10,000
クレイジークライマー2	20,000
サボテンボンバーズ	12,000
シュトラール	8,000
スーパースティングレイ	28,000
ストライカー1945	28,000
セルフィーナ	10,000
タスクフォースハリアー	7,000
テラクレスタ	5,000
テレパチ	5,000
ドクターミクロ	28,000
ドンキーコング(?)	20,000
ドンキーコングJR.(?)	5,000
ハイパーデュエル	12,000
バトルガレッガ	23,000
パニクルファンタジー	3,000
バルキューブ	3,000
バルバルークの伝説	5,000
バンバンカー	13,000
ファニーマウス	9,000
ブレイゾン	2,000
ホールランド	18,000
マーカム	10,000
ミサイルコマンド(PCB)	20,000
ライデン	9,000
レディーバグ	5,000
ロジックプロ	4,000
ロジックプロ2	3,000
隠忍	23,000
仮面ライダーバトルレーサー	4,000
五月陣戦2	13,000
首領蜂	33,000
女流将棋教室(SUB)	30,000
聖戦士アマテラス	8,000
堕落天使	35,000
美少女戦士セーラームーン	25,000
魔法大作戦	18,000

筐体

エアロシティ	4万
アストロシティ	10万
NEWアストロシティ	13万
ブラストシティ	15万
バーサスシティ	20万
メガロ50	17万
スーパーメガロ1	25万
スーパーメガロ2	35万
ウインディ2	9万
SNKMVS-6	5万
SNKキャンディ29	6万
SNKスーパーネオ29	7万

超特価品

SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
サプライズアタック	3,000
出たなツインビー	3,000
パロディウスだ	3,000
ゴルフィンググレイツ(レバー)	2,000
ねらってチュー	2,000
バーチャボーリング	2,000
五月陣戦	2,000
10ヤードファイト	1,500
スーパーバスケットボール	1,500
ななめでマジック	1,500
プロサッカー	1,500
NBA-JAM	1,000
アルチメイトテニス	1,000
ギャラガ(?)	1,000
クイズ魔Q大冒険	1,000
クラックス	1,000
ゴールドメダリスト	1,000
ヒットジアイス	1,000
リングファイター	1,000
実況パワフルプロ野球96	1,000
進め対戦ぱずるだま	1,000
赤丸Q上昇ドントアール	1,000
子育てクイズマイエンジェル	800
クイズDNAの反乱	800
クイズF-1 1.2フィニッシュ	800
スカッシュ	800
ファイティングサッカー	800
学園パラダイス	800
琉球	800
MVP	500
キック&ラン	500
ワールドクラスボーリングPCB	500
アテナのはてな	300
クイズ学問のススメ	300

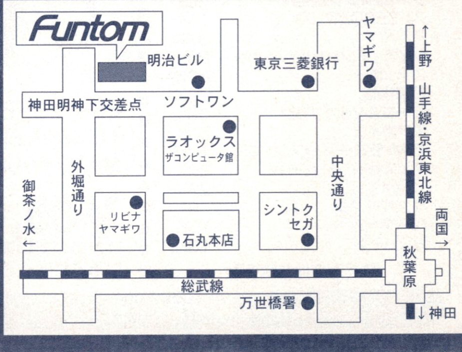
通信販売のご案内

＊注文：お電話にてご希望の基板の有無・お支払いの合計金額をご確認下さい。(上記の価格には消費税は含まれておりません)また、一部の商品にインストラクションカード、取扱説明書が、ないものもございますのでご注文の際にあらかじめご確認下さるようにお願い致します。

＊支払：ご注文の日から7日以内に下記の方法によりお支払い下さい。
7日以上経過の場合ご注文の商品はキャンセルとさせて頂きます。
①銀行振込：住友銀行お茶の水支店(普)713626
②現金書留：お近くの郵便局から指定封筒にて下記住所まで郵送
③代引　：お電話にて住所・名前・電話番号をお教え下さい

＊出荷：代金の確認が出来次第出荷致します。送料は基本的に着払いとなります。

＊保証：商品が到着しましたらチェック願います。一定期間が過ぎてからの故障等トラブルに関しましては一切責任を負いかねます。ご了承ください。



有限会社 ファントム 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-1-2明治ビル3F
TEL(03)3257-1126 営業時間11:00～19:00

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト11/15号アンケート
GAMEST 編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
都道府県　市郡区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号　番号　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは11月16日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト11/15号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
都道府県　市郡区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。
複数同時に注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。
また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社に問い合わせてもらってください。

(キリトリ線)

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL (　　)
貴店FAX (　　)

部数	条件	書名	定価
本	買切 担当者	回 巻	

注文日　月　日
株式会社 新声社

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL (　　)
貴店FAX (　　)

部数	条件	書名	定価
本	担当者	回 巻	

注文日　月　日
株式会社 新声社

ゲーム名			
スコア	PTS.	達成	
面数		難易度 残機設定	
備考 (タイム・残機)			
ゲームセンター	名前		
	電話		
	住所		
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長		印

(キリトリ線)

(キリトリ線)

GAMEST ゲーメスト11/15

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト11/15号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、150ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1998年11月16日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2:今号の特集の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で一番役に立った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

8:今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

9:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を教えてください。

10:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。

文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

11:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報へのリクエストなどもどーぞ。

(P.N.　　　　　　　)

ご協力ありがとうございました

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL (　　)
貴店FAX (　　)
(条件) 買切

商品	冊数
私立ジャスティス学園 Vol.42 本体価格 6,500円	本
怒首領蜂2nd～紅の弾幕編 Vol.43 本体価格 5,800円	本
ストリートファイターZERO2 Vol.25 本体価格 4,660円	本
バトルガレッガ Vol.27 本体価格 5,631円	本
サイキックフォース Vol.28 本体価格 5,631円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 Vol.29 本体価格 4,660円	本
レイストーム Vol.30 本体価格 5,631円	本
X-MENvs.STREET FIGHTER Vol.31 本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996 Vol.32 本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 Vol.33 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX Vol.33 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII Vol.36 本体価格 4,800円	本
鉄拳3 ACT.1 Vol.37 本体価格 5,800円	本
鉄拳3 ACT.2 Vol.38 本体価格 5,800円	本
怒首領蜂 Vol.39 本体価格 5,800円	本
ヴァンパイアセイヴァー Vol.40 本体価格 5,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 Vol.41 本体価格 5,800円	本

注文日　月　日
株式会社　新声社

(キリトリ線)

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL (　　)
貴店FAX (　　)

商品	冊数
速攻生徒会① 小川雅史 本体価格 485円	冊
速攻生徒会② 小川雅史 本体価格 505円	冊
Gヒコロウのみんなはどう? Gヒコロウ 本体価格 780円	冊
月華の剣士 藤田丈士 本体価格 980円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG① 鷹岬諒 本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG② 鷹岬諒 本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG③ 鷹岬諒 本体価格 540円	冊
パラレルトラッパーズ! いのうえ空 本体価格 550円	冊
サイキックフォース2012コミックアンソロジー 本体価格 880円	冊
ホラーゲームコミックアンソロジー ナイトメアシンドローム 本体価格 880円	冊
ねこばかコミックアンソロジーVol.6ねこなかま 本体価格 780円	冊
アクアリウム 須藤真澄 本体価格 950円	冊
とりばかコミックアンソロジーVol.1～いんこびより 本体価格 680円	冊
K.O.F コミックアンソロジー③ 本体価格 780円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑪ 本体価格 590円	冊
K.O.F 京vs庵 炎の対決 4コマ 本体価格 590円	冊
リアルバウト餓狼伝説2 4コマ 本体価格 620円	冊

注文日　月　日
株式会社　新声社

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

人気のソウルキャリバーのセットを用意しました！

超鋼戦記キカイオー ベガJR DXセット

超鋼戦記キカイオー（PCB）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥276,000**
初回 ¥26,432 ¥26,000×11回 / 初回 ¥16,284 ¥14,100×23回 / 初回 ¥13,216 ¥10,000×35回

超鋼戦記キカイオー シグマセット

超鋼戦記キカイオー（PCB）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1/ハーネス×1
通販特価（送料・税込）**¥296,000**
初回 ¥28,172 ¥27,900×11回 / 初回 ¥15,664 ¥15,200×23回 / 初回 ¥11,536 ¥10,800×35回

超鋼戦記キカイオー ボードマスターセット

超鋼戦記キカイオー（PCB）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥286,000**
初回 ¥27,852 ¥26,900×11回 / 初回 ¥14,824 ¥14,700×23回 / 初回 ¥12,376 ¥10,400×35回

超鋼戦記キカイオー ベガJRセット

超鋼戦記キカイオー（PCB）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥270,000**
初回 ¥26,240 ¥25,400×11回 / 初回 ¥15,700 ¥13,800×23回 / 初回 ¥12,320 ¥9,800×35回

ストZERO3 ベガJR DXセット

ストZERO3（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥158,000**
初回 ¥14,956 ¥14,900×11回 / 初回 ¥8,672 ¥8,100×23回 / 初回 ¥8,428 ¥5,700×35回

ストZERO3 シグマセット

ストZERO3（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥178,000**
初回 ¥17,796 ¥16,700×11回 / 初回 ¥10,352 ¥9,100×23回 / 初回 ¥6,748 ¥6,500×35回

ストZERO3 ボードマスターセット

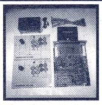
ストZERO3（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥168,000**
初回 ¥16,376 ¥15,800×11回 / 初回 ¥9,512 ¥8,600×23回 / 初回 ¥7,588 ¥6,100×35回

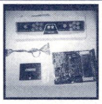
ストZERO3 ベガJRセット

ストZERO3（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥152,000**
初回 ¥14,764 ¥14,300×11回 / 初回 ¥8,168 ¥7,800×23回 / 初回 ¥7,532 ¥5,500×35回

KOF' 98 ベガJR DXセット

KOF' 98（中古）
MV−1（中古）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥172,000**
初回 ¥16,504 ¥16,200×11回 / 初回 ¥9,848 ¥8,800×23回 / 初回 ¥9,352 ¥6,200×35回

KOF' 98 シグマセット

KOF' 98（中古）
MV−1（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥192,000**
初回 ¥18,244 ¥18,100×11回 / 初回 ¥11,528 ¥9,800×23回 / 初回 ¥7,672 ¥7,000×35回

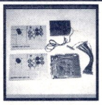
KOF' 98 ボードマスターセット

KOF' 98（中古）
MV−1（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥182,000**
初回 ¥17,924 ¥17,100×11回 / 初回 ¥10,688 ¥9,300×23回 / 初回 ¥8,512 ¥6,600×35回

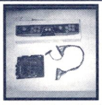
KOF' 98 ベガJRセット

KOF' 98（中古）
MV−1（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥166,000**
初回 ¥16,312 ¥15,600×11回 / 初回 ¥9,344 ¥8,500×23回 / 初回 ¥8,456 ¥6,000×35回

ソウルキャリバー ベガJR DXセット

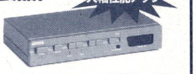
ソウルキャリバー（PCB）
ベガJR DX
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥250,000**
初回 ¥24,500 ¥23,500×11回 / 初回 ¥14,100 ¥12,800×23回 / 初回 ¥10,500 ¥9,100×35回

ソウルキャリバー シグマセット

ソウルキャリバー（PCB）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1
ハーネス×1
通販特価（送料・税込）**¥270,000**
初回 ¥26,240 ¥25,400×11回 / 初回 ¥15,780 ¥13,800×23回 / 初回 ¥12,320 ¥9,800×35回

ソウルキャリバー ボードマスターセット

ソウルキャリバー（PCB）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥260,000**
初回 ¥24,820 ¥24,500×11回 / 初回 ¥14,940 ¥13,300×23回 / 初回 ¥9,660 ¥9,500×35回

ソウルキャリバー ベガJRセット

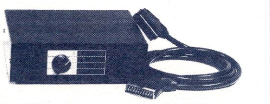
ソウルキャリバー（PCB）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥244,000**
初回 ¥23,208 ¥23,000×11回 / 初回 ¥13,596 ¥12,500×23回 / 初回 ¥9,604 ¥8,900×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−2（新製品）
（定価¥27,800）
通販特価（送料・税込）¥25,800
※希望者の方にはカタログを送ります
XRGB−1より大幅性能アップ

↑パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応

↑RGB出力のみ対応
ディスプル（姉妹機 定価¥19,800）
通販特価（送料・税込）¥18,000

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ（3chセレクターコード付/電波新聞社製）¥7,000

21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500	ビデオコンバーター	¥10,000
〃 2L12Bパネル	¥13,500	12色リボンコード（1m）	¥200
レバーLS32	¥1,500	24¢SW	¥150
30¢ボタンSW	¥150	56PJコネクター	¥550
レギュレイター	¥5,500	圧着端子	¥20〜
		光センサーレバー	¥3,000
		レバー（サンワ製）	¥1,700
		連射基板	¥5,500
		東映製モニター（25インチ）	¥65,000

バーチャファイター3tb +ブラストシティ

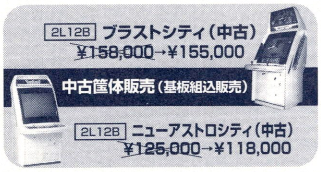
通販特価（送料・税込）¥288,000
分割
初回¥27,916 ¥27,100×11回
初回¥14,992 ¥14,800×23回
初回¥11,508 ¥10,500×35回

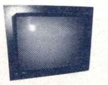
バーチャファイター3tb +ニューアストロシティ

通販特価（送料・税込）¥270,000
分割
初回¥26,560 ¥26,400×11回
初回¥16,620 ¥14,300×23回
初回¥11,480 ¥10,200×35回

ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV−21SP1）

¥43,000
21P用アダプター ¥5,000

中古筐体販売（基板組込販売）

2L12B ブラストシティ（中古） ~~¥158,000~~→¥155,000
2L12B ニューアストロシティ（中古） ~~¥125,000~~→¥118,000

29インチ新品モニター（アストロシティ用）定価¥98,000

通販特価¥105,000（送料・税込）
■分割払い
初回¥18,980 ¥18,800×5回
初回¥9,960 ¥9,900×11回
初回¥7,760 ¥5,300×23回
※プレイステーション、サターン用21Pアダプター ¥20,000

29インチ新品モニター Qサウンドミニコンポ付

¥117,000→¥108,000
通販特価 ¥115,000（送料・税込）
←AIWA ミニコンポ LCX−350 Qサウンド搭載

今回のお買得基板

マーブルvsカプコン（ロム）	45,000
ストZERO3（ロム）	88,000
サイキックフォース2012	188,000
ファイティングバイパーズ2	158,000
ストⅢ2ndインパクト	35,000
鉄拳3（ハーネス付）	88,000
ウォーザード	25,000
バトルサーキット（ロム）	18,000
ソルディバイド	18,000
カプコン	
ストⅡダッシュ	5,000
ストⅡダッシュターボ	5,000
サイバーボッツ（ロム）	5,000
ストZERO（ロム）+ストZERO2（ロム）	3,000
マーブルvsストリートファイター	18,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	5,000
ヴァンパイアセイバー（ロム）	2,000
ヴァンパイアセイバー2（ロム）	5,000
ストリートファイターⅢ	25,000
ナムコ	
コズモギャングザビデオ	5,000
子育てクイズマイエンジェル2	5,000
スーパーワールドコート	3,000
ディグダグ	5,000
ナムコクラシックVol.1	15,000
ネビュラスレイ	8,000
セガ	
コットン2（ロム）	3,000
コラムス' 97（ロム）	3,000
Jリーグ1994	3,000
タントアール	3,000
バーチャファイター2.1（ハーネス付）	25,000
バーチャファイター3（ハーネス付）	58,000
バーチャファイター3tb（ハーネス付）	118,000
ぷよぷよ	3,000
バーチャロン オラトリオタングラム	258,000
タイトー	
アルカノイドリベンジオブドゥ	10,000
インベーダーDX	3,000
火激	3,000
サイキックフォースEX	25,000
G−ダライアス	18,000
スーパーフットボールチャンプ	45,000
その他	
アームドポリスバトライダー	28,000
ギャロップ	8,000
サイバーン	18,000
テトリスプラス	15,000
魔傀伝説	5,000
マジカルドロップ	3,000
モンスタースライダー	8,000

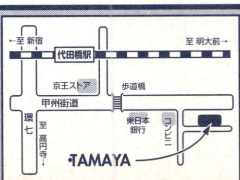
新製品
●超鋼戦記キカイオー 発売中
¥228,000→¥223,000
通販特価¥235,000（送料・税込）
分割:¥22,100×12回 ¥12,000×24回
●ソウルキャリバー
¥228,000→¥198,000
通販特価¥208,000（送料・税込）
分割:¥19,600×12回 ¥10,600×24回
●サイキックフォース2012
¥298,000→¥228,000
通販特価¥240,000（送料・税込）
分割:¥22,600×12回 ¥12,300×24回
●グラディウスⅣ〜復活〜 予約受付中
●ジョジョの奇妙な冒険 予約受付中
●ブラッディロア2 ¥218,000→¥213,000
通販特価¥224,000（送料・税込）
分割:¥21,100×12回 ¥11,500×24回

TMGC TM ゲームクラブ（株）TAMAYA

TEL.03（3323）9911
FAX.03（3323）5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26 営業時間:平日AM9:30〜PM6:30 日・祝日 休み

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824（株）玉屋商品センター

★初心者歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。





隠しネタでもチェックして タイムアタックをひと休みしてみませんか？

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

デイトナUSA

隠しネタ、かなりあります！全部覚えるのはちょ～っと大変かも！

担当：ずるずる爆&キャサ夫

こんなモード存在 PART① 裏モード

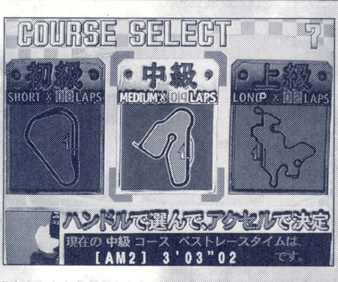
より面白く遊ぶことがこれで可能に！

裏モード1 NOハンディキャップモード
通信で使える！

セガのドライブゲームの隠しの定番のひとつがこれ！

対戦プレイ時において、下位のマシンが追い付きやすくなるアシスト機能をなくしてしまうというもの！

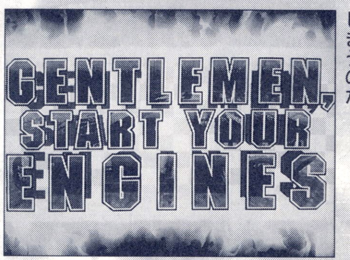
方法は、コース決定時にVRボタンを1から4まで全部押しておけばOK！成功すると画面左上に白いドットが表示されるので確認もできる！



ここでVRボタンを4つ全部押していればOK！

裏モード2 VOCAL CHANGE
歌っている人が…

「ジェントルマン、スタートユアエンジン！」からゲームの画面に進むまでにスタートボタンを押していると、デフォルトのボーカルとは逆バージョンのボーカルに変わってしまうのだ！



ここからゲームに入るまで押していると…ボーカルが変わる！

デフォルトがDENNISなら光吉バージョンへ、吉光ならDENNISバージョンへ変わるのだ！

裏モード3 アドバタイズ中のランキング表が選べる！

タイムを争っている人にとって自分のタイムが今（過去にプレイをしていないとネームは入っていないけど）何位なのかは非常に気になるところだよね！で、早く見たいのが各コースのランキング！

普通だと、デモ中、ずっと待って確認をしないとダメなんだけど、それを意図的に操作できる方法がこれだ！

ランキングの出し方

VR1ボタンを押す→初級のランキング
VR2ボタンを押す→中級のランキング
VR3ボタンを押す→上級のランキング
何も押さない　→現在流れているコースのランキング

方法は表にある通り。

アドバタイズ中のコースごとのランキングが表示されるまで（細かくいうと表示される1フレーム前まで）任意のVRボタンを押し続ける！

すると流れているコース以外のランキングを表示することも可能になるのだ！

裏モード4 レーダーを拡大縮小できる！

レーダーを使って走っている人はかなりマニアックなほうではないかと思われるが、そんな人にさらにそのレーダーを性能アップすることができるワザを紹介しよう！

それはレーダーに映る範囲が任意に変えられるというものー！これでより戦略も立てやすくなるはず！

レーダーの拡大縮小

スタートボタンを押しながら
VR1ボタンを押す→かなり拡大
VR2ボタンを押す→やや拡大
VR3ボタンを押す→通常のもの
VR4ボタンを押す→やや縮小

レーダーの種類は、従来のものも含めると4種類！

通常では確認できないぐらい離れている上位、もしくは下位のマシンをも確認ができる広範囲のものから、超接近戦でもバッチリ周りの状況が（特に後ろ！）確認できるものまでと使い方は自由になるのだ！（見すぎに注意！）

コース別 隠しネタ公開!①

初級編

表示系で遊べる!

初級隠しネタ 電光掲示板のメッセージが変えられる!

スタート、ゴール地点のコース上にある電光掲示板に表示される文字をプレイヤーが任意に変えられるのがこれ！　表示できるのは14種類！



「CHECK!」の文字が出ているところで押す！

「CHECK!」の文字が出ているときにスタートボタンを押せば表示されるぞ！

表示される「14」のメッセージとは？

1.SEGA／2.REAL HOT RACE／3.ERROR!／4.GO TO HELL／5.ALERT!／6.CRUSH!／7.HEAT／8.ATTACK／9.SHOT／10.RASH／11.SHAKE／12.THE HEART／13.HELLO!／14.ACE OR LOSER

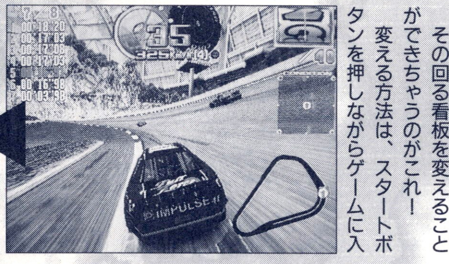
※1周で1メッセージを表示。スタート時、ゴール時は変わらない

初級隠しネタ 回る看板のテクスチャが変えられる!

初級のコースを走っていて回る看板があることに気付いている人、いるかな？　その回る看板を変えることができちゃうのがこれ！

変える方法は、スタートボタンを押しながらゲームに入ればOK！すると「Troop」の看板がタイヤの看板に変わっちゃうのです！

スタートボタンは、ミッションが決まってから押してもOK！変わった看板を確認して事故らないでね！





通常のときと、コマンド入力の成功したときの写真！

初級隠しネタ 滝を消しちゃおう!

次もコース外にあるものを変えちゃうもの！

なんと滝を消しちゃうというもの！（う一む、写真でそれがわかるかな…）



あっ！滝がない！な～んかさびしいなあ、ここ。

方法は、VRボタン4つを全部同時押しでゲームに入ればOK！（タイミングは看板のときと同じ）

「おお一っ」と思っていると曲がれなくなるかも！



コース別 隠しネタ公開!②

中級編

遊びすぎるとクラッシュ?

中級隠しネタ 水槽の魚が減る＆ネズミが増える

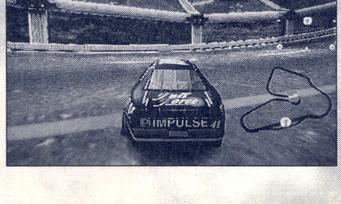
高速で走っているプレイヤーには非常に確認しにくい隠しなのがこれ！（スカッドレースにも水槽ネタがありましたねえ！）

周回数による「小魚の群」と「ネズミ」の数の変化

周回数	小魚のグループ数	ネズミの数
1周目	6グループ	1匹
2周目	4グループ	2匹
3周目	2グループ	3匹
4周目	0	5匹

※5周目以降は1～4周目の繰り返しになる

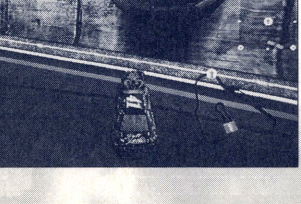
まず1つ目は、水槽の中にいる小魚の群れの数が周回するごとに減っていくというもの！（コマンド入力はなし！自然現象的な存在です！）



わかるかなあ、小魚の群れ。この数が減っていくのです！

もう1つは、前半のトンネル内の両側にある穴から顔を出すネズミ（巨大！）の数が増えていくというもの！

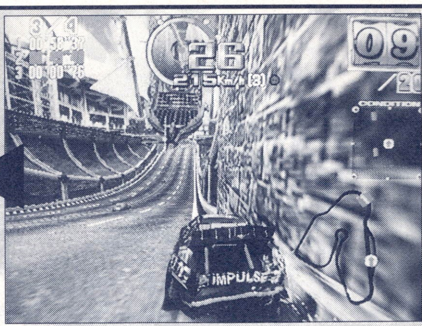
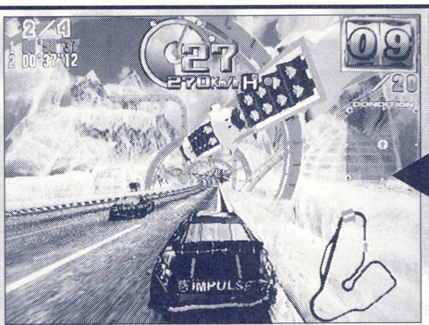
これもコマンド入力なし！ただどちらも止まらないと確認はできないでしょうね！



このネズミ、でっかいです！多くなると1つの穴に2匹いるぞ。

中級隠しネタ 火花が変わる!

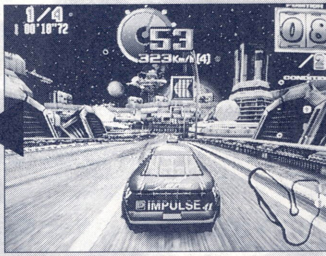
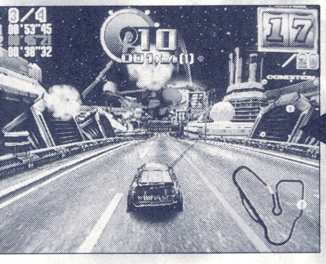
当然といえばそうなんだけど、後半にあるペンギンがいる区間のところでそれを見ることができる！
方法は簡単！ガードレールになっている氷壁に触れればいい！あまりやりすぎるとタイムがなくなっちゃうぞ！

カラーじゃないのでわかりにくいが、火花が氷しぶきに！

中級隠しネタ 戦闘機のビームを発射しちゃおう!

ようやく中級コースにもコマンド入力による隠しネタが出てきました！
左へ直角に曲がっていくところ（あの赤くてでかいヤツの出現するところ！）で、3、4周目に上空を飛んでいる戦闘機たちにレーザーで攻撃をさせることができるのだ！
方法は、スタートボタンを押すだけ！2周目は撃たない。
連射すりゃあもう！でもこれであの赤いヤツが倒せるわけでは…。まあやってみて！

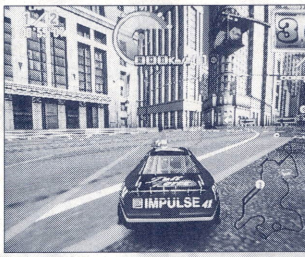



戦闘機がレーザーを！当たると（どこでも）爆風が！

コース別 隠しネタ公開!③
上級編
仕込みがちょっと大変？

上級隠しネタ 信号機の色が変えられる!

ピットロードと本線が合流するところにある信号機がそれなんだけど、これが変わる。
ピットから出るとき、本線にマシンがいると「赤」、いなければ「青」になる。
本線から見ると、通常は、「青」だけど、ピットから出てくるマシンがあるときに、「赤」になる！一応これで安全を確認できるってわけだね。



画面やや右上にある立方体の信号機がそれ！変わるんです！

上級隠しネタ 鷹が自車の辺りに寄ってくる!

上級コースの中盤にある平原で、時速3キロ以下で走っていると、上空にいる？1羽の鷹が降りてきて、自車のすぐ上をぐるぐると旋回しはじめるのだ！（これをやっちゃうとレースになんないけど…）。

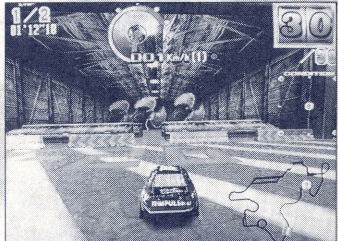


でっかい鷹が自車の上でぐるぐると飛んでくれる！

前のデイトナのときはカモメだったけかな（これもでっかかったなあ！）。なんでいつも大きいのかしら…。

上級隠しネタ 港の倉庫のプロペラを回転させよう!

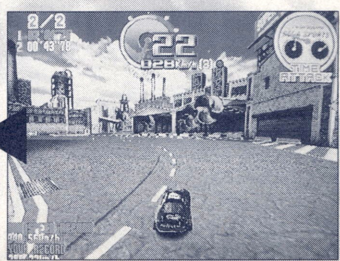
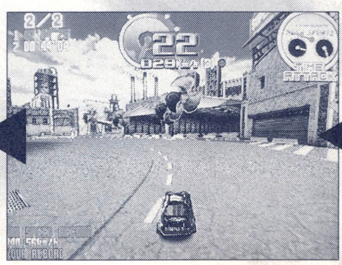
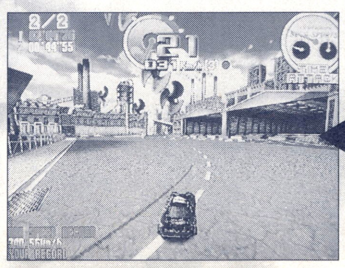
工場地区にある巨大なプロペラが中にある倉庫ってわかるかなあ。あの左、左と直角カーブをドリフトしていく右側にあるんだけど。
その中にある6コのプロペラが、スタートボタンを押すと回るのだ！（見えないところでも有効！）
ボタンを離すと止まる！



この倉庫内にあるプロペラを回したり止めたりできるのだ！

上級隠しネタ 港の倉庫のプロペラを飛ばしちゃおう!

スタートボタンを押して回るプロペラがなんと飛んじゃうんです！
方法は、飛ばしたい前の周でスタートボタンを10秒押し続ければいい（離しても止まらなくなればOK！）。
すると次の周でそのプロペラの前へ来ると…固定されているはずのプロペラが倉庫から静かに外へ！えっ？

回せる上になんと飛ばすこともできる！うわって感じ！

6コのプロペラは少しずつ上空へ…あら～、それを確認するには止まっていないと…。さらに見ていると…なんと山の向こうのほうで落下？するみたいです！これ、かなり笑えます！

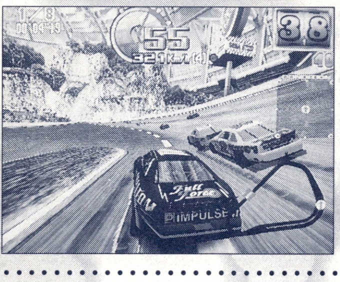
いよいよ レースモード突入!
T.Aとは どう違うのかを 各コースごとに チェック!!

初級レースモード

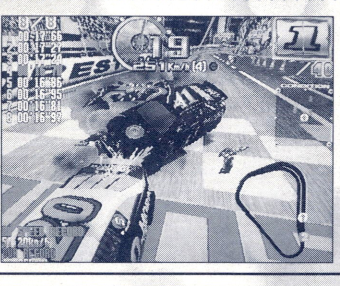
初級でのレースモードの展開は、より高いスピードを得るためにスリップストリームを使いまくると思いがちだが、実際にやってみると、それも必要なのだが、使い方としてはカーブなどでステアリングを切ることで起こる減速を抑える形がメインとなる。

例えば2つ目のコーナーとか。ドリフトをする最終コーナーでも使える。

それにプラスしてラインをキープすること!敵車がいる、いないときで変えられるかがポイント!これをやっていく上でパターンを作っていけばいい。目指すは2分13秒!


敵車が寄ってこないラインを知っておくとかなり有利に!


ぶつからずにスリップも使って高いスピードで曲がれる!


怖いのは事故車の存在!たまに飛んでいるのもいるので要注意。

中級レースモード

中級の面白いところとして、参加台数をチェックしてみると、初級が最大の40台というのに対して半分の20台!上級はじゃあそれよりも少ない…と思いきや、実は上級は30台と、中級の参加台数よりも多いのです!

こういった設定を開発側が考えた裏には、コースが長く、一番難しいとされる上級が、実はライバルたちが意外にバラけて走りやすくなることと、道幅が広い割には、コーナーが多くタイトで、アップダウンが多いために追いつきにくいからではないだろうか。

そのあたりを実際にプレイして確認をするといいのだが、まずは私らがそれを体験し、リポートしてみる。

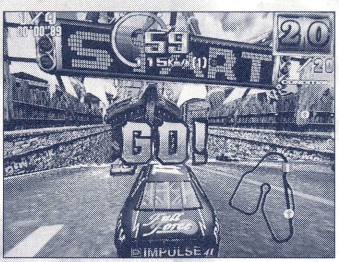
初級とは変わってグリッドスタートとなるので、非常にスタートが順位を上げていく上で大切になる。

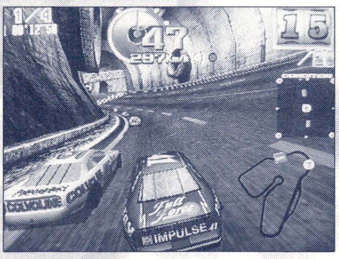
当然スタートはロケットスタートになるわけだが、このコースのスタート地点、下り坂になっている!

強烈な加速が下り坂によって作られるため、真っすぐ走ると前のマシンにぶつかる!

走り出すと、非常にタイトなカーブが多いため、インに入るのが難しい。ラインはすでにタイムアタックで作られてきているが、ライバルがそこにいる!これの対応に苦労をしそうだ。

そして順位上げに重要なスリップストリームであるが、初級同様にカーブ出口で使うのが有効。アップダウンの激しいここでは、ストレートではけっこうつらいことを覚えておいてほしい。


スタート直後、即ハンドルを切らないと…ぶつかる!


インに入ろうものならはじかれてクラッシュ!見極めが必要!


かなり近くにこないと加速されない!急に速くなるので注意!

上級レースモード

周回数が2周のため、周回遅れのライバルカーに邪魔されるという問題点はない。が、逆に言えば、2周しかない周回で1位までライバルカーを追い抜き続けなくてはいけない、その点で考えるとタイムアタックよりも断然難しいタイトなコースになる。

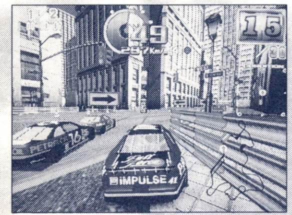
初・中級に比べ、コース幅も狭く、コーナーの数も多い。上級でもっとも困難なポイントはスタート直後だ。ロケットスタートは必ず成功させたいテクニックになるだろう。スタート直後のコーナーは、ビルとビルの間を抜ける幅の狭いコース。スタートを失敗してしまうと、ランキングを上げるのにかなり苦労する。

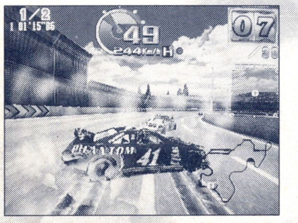
スタートさえうまくいけば、29台いるライバルカーの半分近くを一気に抜くことができ、前を走るライバルカーも一直線のラインを作って走ってくれるので、比較的楽ではある。ただ、台数が多い分、こちらのコーナーでのラインを大きくふさがれてしまうだろう。

コース中盤のヘアピン、トンネル内のちょっとした左カーブ、360度ターンといったポイントがまずはじめの難所になることは間違いない。

上級レースモードはロケットスタートが成功し、コーナーでライバルカーに邪魔されず走っていれば1周目で3位以内に入ることも可能だぞ。

上級でのレースモードはライバルカーを抜くことが困難で、スリップストリームに入れる場所が少ない。スタート直後、また数少ない直線をフルに生かし、車の最高速度を上げてやろう。スリップストリームの存在で間違いなく言えることは、限界速度が決まっているタイムアタックモードよりも確実に早いタイムを叩き出すことが可能だということだ。あとはライバルカーがいる状態でいかにして理想のライン取りを作れるかが問題になるぞ!


スタート直後のビルの間は勝負どころだぞ!


360度コーナーでの敵車は速い!速度をあわせてインベタだ!


ヘアピンでは敵車のIN側に入るのが重要。OUTだと…。



NEXTブロックと置き場所の微妙な関係

プレイ中にブロックを置く時に、その場所に置く根拠となるのが全体の形プラス次のツモ、そしてその後に必要になるブロックの種類だろう。

例えば図1の形は赤かオレンジをひたすら待ち続ける人が多く、少し知恵のついた人なら紫、黄色をいれてもいいとわかってくる。だが、水色が落下してきて次のツモに青が見えている場合は、図2のようにブロックを入れるといい形が残る。このように落下しているブロックだけでなくさらに次のツモを見て判断の材料を増やせるようになろう。

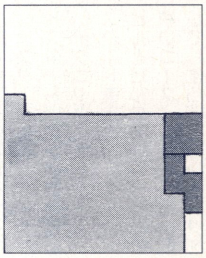


図1。黄色と紫の場合。

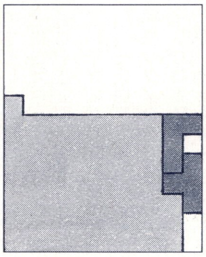


図2。ツモがよくないと言う前に、できることはしていこう。

復活のセオリー

ミスをしてしまって穴ボコができてしまった時には、早く復活するために穴ボコの上になるべくブロックを積まないようにしよう。当たり前の話なのだが、穴ボコの上のラインが消えない限り穴ボコを埋めることはできないからだ。

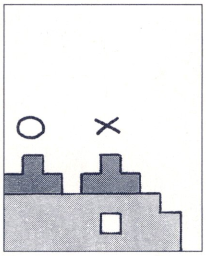
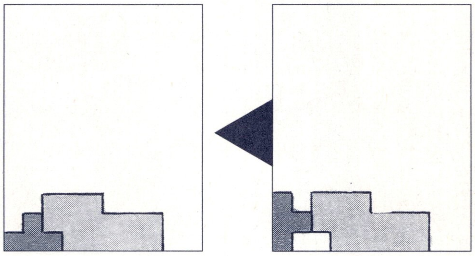


図3。左が正解。余裕がある限り右のようには置かない。

またある程度積み上がった状態では、とにかく平らに積むことと、常に細長い穴に赤、オレンジ、青が入ることなどを優先しなければいけなくなる。時には目先のラインを消さなければいけないときもあるということだ。

回転入れについての補足

8月30日・9月15日合併号(NO.232)の記事内で一度触れた青の回転入れについてだが、ブロックの種類にかかわらず回転後のスペースが確保されていれば横1マス分のズレは自動的に修正してくれることがわかった(縦のズレは修正されないので注意)。

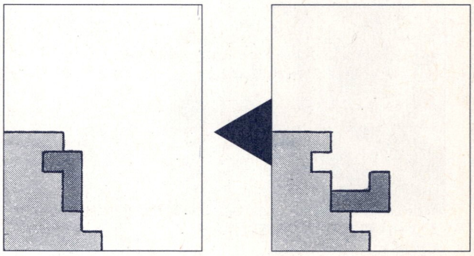


ブロックの軸を見ればこれでもOKだ。

特殊なブロックの入れかた

これも一種の回転入れだが、通常入れることのできないブロックを、回転ボタンとレバーの組み合わせによって入れることが可能になる。

これは最高速でも実行が可能で、使いこなせれば大きな戦力になる。



ブロックが着地してから接着する直前に、レバーとボタンを入力する。

めざせ!グランドマスター

ある程度上達して、レベルカンストができるようになってきたら、次の目標、グランドマスターを目指したくなるのが人間というもの。しかしどんなプレイをすればグランドマスターになれるかがよくわからなく、つかみどころがないのも事実。そこで筆者のいままでの経験から得たことをいくつか書いていく。

●グランドマスターになるためにその1
スピードが命。

なるべくレバーを下に入れて、ブロックを早く落とすことを心がける。また落下速度が遅い時に図8のような回転入れをしないように気をつけよう。この回転入れは意外と時間をくってしまうし、あせってレバーを下に入れてから回転させようとしてもそのままの形でブロックがくっついてしまうことが多い。

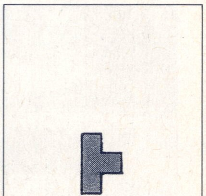


図8。回転位置に到達するまでの時間がもったいない。

これはレバーを下に入れることによって、ブロックの接地時間がキャンセルされるからだ。逆にいえばこのレバー下入れを使うことによって、レベル500以降でもタイムを短縮することが可能だ。

またタイムを縮めるのにもうひとつ重要なのが、レベルの変わり目。ブロックが1個落ちてくるたびにレベルが1上がるのだが、レベルが99、199、299などのレベルの変わり目ではラインを消さないとレベルが上がらないようになっている。このレベルの変わり目が近付いたらどのブロックが落ちてきてもすぐにラインを消せるようにしておき、すばやくラインを消してレベルを上げてタイムのロスを防ぐようにしよう。

●その2
クラスを上げる=点数を稼ぐ。

なるべく早くクラス(階級)を上げるとグランドマスターになりやすいようだ。クラスを上げるには、ある一定の点数を稼げばいいので(次のクラスに上がるのに必要な点数は表示されている)常にテトリスとコンボを狙っていこう。

コンボをなるべくつなげるためには、テトリス待ちを作った後にそこから上を2マス

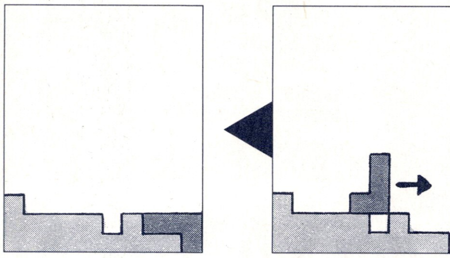
分あけてなるべく積み上げていくのがいい。コンボ継続中は普段にも増してNEXTブロックをよく見て、待ちをつぶしてしまわないようにしよう。ちなみにコンボの点数は最初に消したラインの数やレバーを下に入れていた時間などで点数が変化している。

●その3 レベルカンストをする

これは最低条件とでもいうか、レベル1000に到達しないとグランドマスターにはなれない。唯一はっきりとしている条件はこれだけである。

タイムを縮めるために逆回転ボタンの活用

いままで他のテトリスのプレイ経験が多い人ほど、正回転ボタン中心のプレイにかたよってしまいがちだが、タイムを短縮するには逆回転ボタンの活用が重要になってくる。



正回転1回のあと逆回転1回。

普段は正回転ボタンを使用し、青、オレンジ、水色の正回転ボタンを3回押す必要がある時にだけ逆回転ボタンを使っていてもさしあたって問題はないのだが、最高速ではブロックを回転させて左右に移動させる時に、無駄な回転をぶいてコンマ数秒でもタイムを縮めるようにしたい。塵も積もればなんとやらだ。

ブロックの置き方

例えば図11を例にとって説明すると、NEXTが緑であれば水色をAの場所に置くのが正解だし、NEXTが紫であればAには置かずにBあたりに置くのが妥当だ。

また図12の形で赤が落下してきたら、つい取り乱して赤を立ててしまったりするがこういうときは図13のようにしてラインを完成させるのがいい。

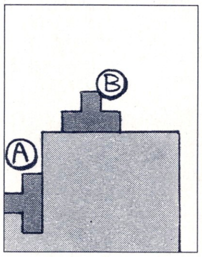


図11。NEXTブロックに応じて、AかBかをすばやく見極めよう。

何度か触れてきたことだが、ただなんとなくブロックを置いているだけではよほど運が良くない限り、そのうちどうやってもきれいにブロックを置けない状況に陥る。

しかし終わっている状況になるようにブロックを置いているのは自分自身だし、逆にいえばそれを防ぐのもまた自分自身ということだ。

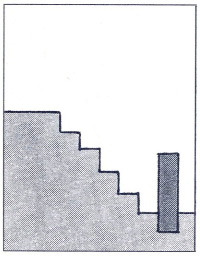


図12。あせってこうなると…。終わってる。

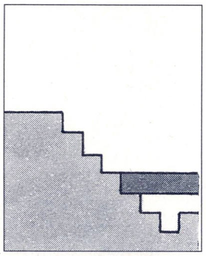


図13。赤が来ても、あせらずこれで1ライン消す。

ある程度基本となる考え方を身につけたらあとは実践あるのみ。グランドマスターめざしてがんばってほしい。

グランドマスター一番乗りリポート 予告編

最初にグランドマスターになったプレイヤーに名前入りテトリス ザ グランドマスター業務用基板をプレゼントしてくれるというこのグランドマスターキャンペーンだが、ゲーム発売1週間ほどでグランドマスターの称号を得た強者が現れた。その名も…東京都町田市のゲームセンターバトルアレイの大曽根君一番乗りおめでとう!

次回大曽根君の喜びの声をリポートする予定だ。

INFORMATION

TOPICS

●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101・8935 東京都千代田区神田神保町1・26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ11月15日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

TOPICS

ゲームセンターに行って佐藤藍子ちゃんグッズをゲット！

11月23日は「ゲームの日」!!

EVENT



あー、佐藤藍子ちゃんかわいい！あんたたキレイだよ。最高だよ〜!!

唐突に始まった今回のインフォメ。トップニュースは佐藤藍子ちゃんがイメージキャラクターのイベント、その名も「ゲームの日」！

世の中には、気軽にゲームセンター等のアミューズメント施設に行けない人もいる。体が不自由な人とか、重い病気の人とか…。そんな人たちを遊園地に招待したり、福祉施設にゲームを出前したりするのが「ゲームの日」の目的の1つだ。ゲームの楽しさをよく知っている我々ゲーマーには、この企画のすばらしさが分かるよね。

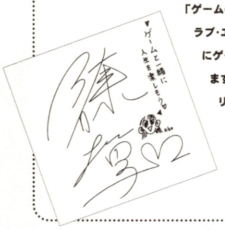
そしてもう1つの目的は、普段アミューズメント施設を利用している人へのサービス。ゲーメスト読者のみんなも当然ゲームセンターを利用してるから、「ゲームの日」を利用しない手はない！具体的には当日の来場者に佐藤藍子ちゃんの「マジックコインキーホルダー」を配布（条件は店舗によって異なります）したり、お店にあるアンケートに答えた人の中から抽選で旅行券や商品券、さらには佐藤藍子ちゃんのオリジナルテレホンカードをプレゼントしたり。このイベントに参加しているお店をチェックして、当日はぜひ足を運んでみよう！

今回の「ゲームの日」を記念して、「ゲームの日 佐藤藍子ちゃんオリジナルテレホンカード」を10名様にプレゼントしちゃうぞ！応募は「インフォメ　ゲームの日」係まで！

「ゲームの日」メッセージby佐藤藍子



第4回「ゲームの日」イメージガールの佐藤藍子です。
私が初めてゲーム場で遊んだのは確か小学生の時。
その頃のゲーム場は中学生や高校生の男の子が中心で、女の子や小学生は入りにくいところだったので、すごくドキドキしながら遊んだのを覚えています。
でも最近は、カフェやCDショップと同じような、すごく明るく、トイレなんかもきれいなゲーム場が増えているので、女性でも入りやすいですよね。私も友達とよく行きますよ。スノボーとかドライブゲームなどの体感ゲームや気軽に遊べるメダルゲームにはついついはまってしまいます。
「ゲームの日」では、"アミューズメントラブ・エイド"というテーマで普段ゲーム場に来ることができない人たちにゲーム機を提供したり、招待したりなどの活動を全国で展開しています。これからは、たとえば車椅子の方でも気軽に入れるゲーム場や、リハビリなどにも役立つようなゲームなどもできるはず。だれでも楽しめるゲーム場が日本全国にどんどん増えてくると思いますね。
11月23日の「ゲームの日」には全国9,000のゲーム場でアンケートプレゼント（私のテレカも当たります）やイベントが開催されますので、お楽しみに。



チームデビロックって知ってる？

「スパイクアウト」に登場するブランドを紹介！

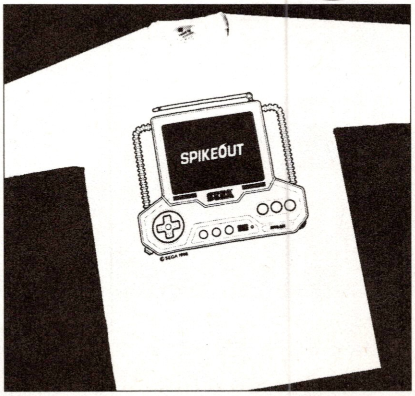
PRESENT

絶賛稼働中の3Dアクションゲーム「スパイクアウト」。ウリは何？と聞かれたら、ほとんどの人が多人数・協力プレイと答えるだろう。でも、キャラクターの服装がかっこいいと思った人も多いはず。あんまり気にしてなかった人は、今度じっくり見てみよう。スパイクたちに負けないぐらい個性にあふれているぞ！

その中でも「チームデビロック」（ダウンタウンステージに出現）の服装はとてもかっこいい。それもそのはず、なんと今、若者たちにカルト的人気を誇るストリートウエアブランド「デビロック」が実際にデザインしたのだ！ゲーム中とはいえ、全身そんなブランドの服を着てるなんて贅沢なチームだよね。

また、特別企画としてデビロックとセガがコラボレートしてTシャツを制作。そのTシャツは、10月から「デビロック」店舗にて発売されているのだ。これはもう買いに行くしかないでしょ！っていうわけで、デビロックの住所を掲載しておくからみんな行ってみよう。

インフォメでは、このデビロックxセガコラボレートTシャツを4名様にプレゼント。宛先はインフォメ「デビロック」係まで。たくさんの応募、待ってるぜ！



DEVILOCK
東京都渋谷区恵比寿西2-8-9　宝ビル5F　TEL：03-3496-6464
ストリートで絶大な人気を誇るインディーズ系ストリートウエア・ブランド。

どこでもDJになれる！

あのビートマニアが LEDゲームになって登場!!

REREASE

WHATS UP?!俺はDJコ○ミ…じゃなくてDJメストだ。今日はとっときのネタを教えてやろう。俺たちDJも一目置く「ビートマニア」がLED（発光ダイオード）を使った携帯用ゲームになって発売されるんだ！CHECK THIS OUT!コイツはマジやばいぜ！

ミニビートマニアのサイズは、95×100×22mmとすごく小さい。このバディに熱いDJソウルがこれでもかと詰まっているのさ。

まず、携帯用ゲームとしては異例の6曲のメロディーを内蔵している。ジャンルはおなじみのヒップホップ、ハウスをはじめとして、DJバトル、バラード、スカ、コナミックスと色々楽しめるようになっているんだぜヘイブラザー！それからイヤフォンジャックがついてるから、どこでも静かにプレイできるのもうれしいところだ。もちろんあの独特のグラフィックも健在だから、雰囲気もベリーグーさ。

※商品の仕様、デザインは変更になる場合がありますので、ご了承下さい。



ビートマニア　LEDゲーム
発売日:平成10年12月下旬
メーカー希望小売価格:¥2980
本体サイズ:95×100×22mm
※イヤフォンジャック付き

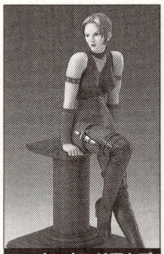
ゲームメーカーならではのノウハウを君に

「鉄拳3」ニーナとアンナのフィギュア発売！

REREASE

鉄拳3のウィリアムズ姉妹がフィギュアになったので紹介。しかもなぜか「うる星やつら」のラムちゃんも同時掲載だ。こっちのほうが欲しい！っていう人もいるんじゃない？3点とも好評発売中!!

問い合わせ先：（株）エポック社
電話：03-3843-8814



ニーナ・ウィリアムズ（鉄拳3）
定価：¥14800



アンナ・ウィリアムズ（鉄拳3）
定価：¥14800



ラム（うる星やつら）
定価：¥16800

脳波でスコアアップ?!

ゲームをやりながら アルファ波を出せる機械が登場！

PRESENT

「アルファ波」という言葉を聞いたことがあるかな？人間の脳波の一種で、α波が出ている時は学習力、集中力などが高まるという理想的な状態なのだ。

この「マイ・トレーナーαX」は接続することですべての音・映像の周波数を変化させ、脳波の状態を調整するメカだ。メスト読者的に言うと、ゲームをしながらアルファ波が出せるようになる。難しいシューティングとかでも、集中力を持ってプレイでるわけだ。もっとまじめな使い方として、英会話のテープを聴いて効率的に学習する、といったことも当然できるんだけどね。

あと、スイッチの切り替えでリクラセーション・ストレス解消などの効果があるシータ波も出せるからゆっくりしたい時なんかにも使える。嬉しいな。



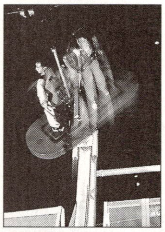
ヘッドホンもなんかイカス形だ！

「マイ・トレーナーαX」(販売価格¥38,800)
▼読者プレゼント応募要項
ハガキに/プレゼント名/郵便番号/住所/氏名/電話番号/生年月日/職業を明記の上、下記に応募。
〒171-0014　東京都豊島区池袋2-43-3
株式会社アイカ
「マイ・トレーナーαX読者プレゼント」ゲーメスト係
締め切り:11月15日
問い合わせ:（株）アイカ0120-084-417

JOYPOLIS!

東京ジョイポリス（お台場）では「ハーフパイプキャニオンカーニバル」を実施中！11月3日（祝）までの期間中に「ハーフパイプキャニオン」で32得点以上の記録を出すと、クールなK2オリジナルステッカーがもらえるぞ（先着300名）。また、特設ブースでアンケートに答えると抽選でスノーボードの板や、スノーボードウエアなどの豪華賞品が当たるキャンペーンも行っている。冬到来を前に「ハーフパイプキャニオン」で、スノーボード気分を味わっちゃおう！

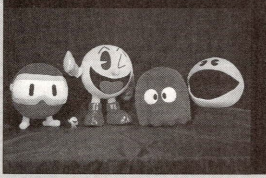
今回のプレゼントは、東京ジョイポリスの特別ご招待券を10名様に。このチケットで、乗り物にも乗れるよ！「インフォメ・東京ジョイポリス」係まで送ってね。



HITprize

●ゲーメストには、プライズゲームのコーナーがない…。それなら作っちゃおうぜ、イェイ！というわけで、インフォメに作ってみました。第1回はナムコから年内にリリースされるプライズ景品の紹介なのだ！

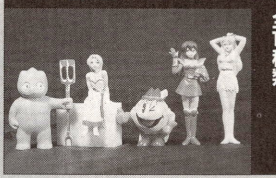
でっかいナムコ超殿堂ぬいぐるみ



11月発売予定
全5種類

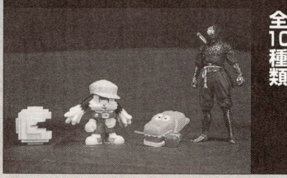
パックマンやディグダグが、でっかいぬいぐるみになってゲーセンに帰ってきたぜ！そのでかさときたら言葉で表すのは至難の業だが、強いて言うなら多分20センチぐらいだ！ちなみに写真に写ってる小さい小さいパックマンはキーホルダーシリーズの物。でかさがヒシヒシと伝わってくるぜ。

ナムコ超殿堂コレクションキーホルダー



好評発売中
全10種類

新ナムコ超殿堂コレクションキーホルダー



12月発売予定
全10種類

オールドゲーマーの涙腺を刺激する超伝導…もとい「超殿堂コレクションキーホルダーシリーズ」。パックマンやワルキューレ、ゼビウスなんかがラインナップされていて懐かしいことこの上なし。しかも最高のクオリティだっつーの。風のクロノアやテクノドライブなどの新しめのゲームのキャラクターもいるから、ゲーセンで見てみよう！

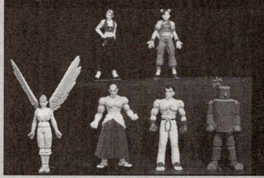
ソウルキャリバーかっこいいキーホルダー



11月中旬発売予定
全10種類

シュールレアリズムにも通じるこのリアリティはなんつーかスゴイ。とりあえず、自キャラは持ってないと悪い夢とか見ると思うぞ!!

鉄拳超かっこいいキーホルダー



11月下旬発売予定
全9種類

歴代鉄拳シリーズからベストキャラクターを厳選！ファランの2Pカラーなんかは、かなりこだわりの一品だ！

以上5シリーズをそれぞれ2名様にプレゼントするぜ！欲しいシリーズを明記してインフォメ「ヒットプライズ」係まで！

餓狼伝説 THE BEST
〜Selected by Characters〜



ついに「餓狼伝説」では初となるベストアルバムが発売される！さて気になるその中身であるが、ただこれまでのVGMを収録するようなものではなく、餓狼シリーズを代表するキャラクターがDJとなって、自身がお気に入りのものをセレクトして収録されているのだ！さらに、ラップの新曲も収録！

CD：PCCB-00325
価格：￥2100（税込み）
サイトロンレーベル

10/21発売

スパイクアウト
オリジナルサウンドトラック

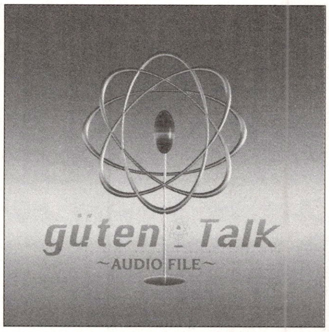


デイトナUSAシリーズを世に送り出したAM2研プロデューサー、名越氏の最新作のスーパー格闘ゲームのサウンドトラックが発売！そのVGMは、デジタルロック＆ドラムンベース！あのDJ TURBOやDJ TOMOといった超有名どころのリミックスもボーナストラックとして収録だ！

CD：MJCA-00032
価格：￥2625（税込み）
マーベラスエンターテイメント

10/21発売

今号のおすすめ



ZUNTATA LIVE 1998
「güten Talk」from the earth

CD：ZTTL-0031
価格：￥3600（税込み）
ZUNTATA RECORDS

今年も夏休みの最後に行われたズンタタのライブ「ZUNTATA LIVE 1998」のライブアルバムが発売される！このライブは、ただ生演奏が聴ける普通のライブとは違い、音と光と映像をパッケージした1つのイベントとしているのがポイント！ZUNTATAの作品化されているものはもちろんであるが、これにまだCD化されていないものまでも含み、なおかつライブバージョンで収録されているのだ！それらを2枚のCDに収めたスーパーな一枚だ！

10/21発売

悠久幻想曲　THE BEST
〜Selected by Characters〜



美少女ゲームとしては非常に人気の高い「悠久幻想曲」の初のベストアルバムが発売される！収録されている曲は、ゲームに登場する主なキャラクターがセレクトしたもの！また曲だけではなく、キャラクターたちによる座談会や、出演者全員による合唱曲も収録！まさにファンのための1枚！

CD：PCCB-00323
価格：￥2100（税込み）
サイトロンレーベル

10/21発売

「サンパギータ」エンディングテーマ
Hold On



PS版「やるドラ」シリーズ第3弾「サンパギータ」のエンディングテーマが発売される！曲は「Hold On」であるが、これにCD-EXTRAとしてやるドラムービー集、「サンパギータ」名場面集などが入ったスペシャル版となっている！

CD：SVWD-9007
価格：￥816（税込み）
仕様：CD-EXTRA
SPE・ビジュアルワークス

10/21発売

ATARI GAMES

アタリ社副社長マーク＝ピアースインタビュー

新世代アクションゲーム

ゲーメストライターAMショー一押しアンケート第2位

ガントレットレジェンド襲来!!

たまたまアタリの開発者が来日したからインタビューを取ったのではない。ガントレットレジェンドに可能性を感じたからこそインタビューをお願いしたのだ。今までのゲームセンターを変えるかもしれない、そんな可能性の提示としての第一歩がこのインタビューなのだ。ゲームの詳細は次号特集するぞ！

Special Thanks：マーク・スティーブン・ピアース、ロバート・ロー、小池裕子
インタビュアー：猿渡雅史、鈴木規康

今なぜガントレットが復活したのか？

猿渡　なぜ今またガントレットを作ろうと思ったんですか？

マーク　やはり80年代後半にすごく売れたっていうことがあります。それで今、技術がすごく向上しているから、ポリゴンを使ったいいものを出したいというのが最初でした。それで4年前から始めたんですけれども、実際は開発を始めたっていうよりも、まぁちょっと話が出たのが4年前みたいな感じです。その時には、まだ周辺の技術が追いついてなかったから、ひと休みしたりして。最近またハードウェアもよくなってきてるから、今やっとできたという感じです。そして1年半ぐらい前から人材を集めて開発が始まりました。

　アタリの90年代はじめの業績が良くなかったんですけど、ガンゲームやドライブゲームなど、アメリカで受けるような物をとりあえずやって、今は業績自体もかなりあがってきたので、リスクはありますが、また違うコンセプトのものにトライしようということでガントレットを作りました。それまではローの作ったようなガンゲームとか、サンフランシスコ・ラッシュとかドライブゲームなどで、力をつけておいて、今冒険しようかなっていう。日本では違うかもしれないけれども、格闘ゲームはもうダメだろうと考えて、キャラクターを基本的に使うゲームが出てきているからちょっとこのへんで新しい風をいれて市場をまたもりあげようと思ってガントレットを作りました。

猿渡　アタリでは昔いろいろなゲームを作ってましたよね。いろんなタイプの風変わりなゲームっていうか、ガントレットとかそのうちのひとつだと思うんですけれども、そういうのいくつか培ってきたものがありますよね。

　今、技術が進歩したから、より発想を転換させて、今風にできるなって、そのひとつがガントレットだと思うんですけれど、他のゲームではなく、なぜガントレットを選んだんですか。

マーク　ちょと記憶の隅にあるようなもので、プレイのスタイルとか違うものを考えるとやっぱりガントレットなんじゃないかなって。「このゲームはなんだっけな」って全然違うものがでてくるよりも「ガントレットって何か知ってるな」って、そういう感覚があったほうが、昔と違うんだけどとっつきやすいだろうと。

　けれども一回座ってプレイしたときに、昔のゲームとは違うイメージをもっていかないといけないなという考えは構想にありました。ただの昔のガントレットの新しいバージョンっていうんじゃなくて、もう少しなにか、それ以上の新しいものがあるんだよっていうのをプレイヤーに伝えるような考え方で今回ガントレットレジェンドを作りました。

猿渡　今、「ガントレットって聞いたことあるなぁ」っていう世代はかなり上で、日本だともうガントレットって何それっていう世代が多いと思うんですけど、アメリカだとどうなんですか？

マーク　やはり12年前にアーケードにでたということで、もちろんそれに見合うような年齢の人もアーケードにいたりするけれどもそれとは別に家庭用のソフトも5、6年前に出てるからそのへんで知っている若い世代も多いですね。

猿渡　そうなんですか？日本だと出てない（笑）。※1

マーク　ガントレットが成功することを祈って、新しい層のお客さんを作るっていうこともメーカーの責任じゃないのかなと。いつも同じようなお客さんではなくて全然アーケードに来ないようなお客さんを引き込むようなゲームを作っていくのもやはり重要だと思ってます。やっぱりファッションでも帰ってきますよね。60年代とか70年代のファッションと同じで。古いスタイルだけども、ここ最近出てこなかったようなゲームだし、だからこそ今出したいです。

話題の焦点 ガントレットとは

　ガントレットは1985年にアタリ社から発売されたRPG風のアクションゲームである。当時アタリのゲームはナムコ販売で出回り異彩を放っていた。ガントレットはその中でも独特の世界観を感じさせる人気ゲームであった。

　当時画期的だったのは、多人数同時のアクションを最も早くとりいれたところであろう。ほぼ真上から見た視点で、ダンジョンの中をひたすら進んでいく。面数と敵の量が異常に多く、複雑な迷路のマップの地形を覚えて戦略的に進んでいく奥深さがあった。一般人は多人数で楽しみ、マニアは一人用を極めていった。

ガントレットレジェンド制作秘話

猿渡　今回、ガントレットレジェンドで一番時間がかかってるとこや苦労したところはどこですか？

マーク　やはり地形が一番ですね。ガントレットレジェンドのチームはアタリの中では11人と割と大きめなんですよ。日本のメーカーと比べると全然人数が少ないですけどね。アタリとしては大きめなチームなんですが、4つ世界を作るのが一番時間がかかったし、強調している部分でもあります。このガントレットレジェンドを足掛けに、同じチームでどんどんいろんなのをやってくってのが私の夢ですね。

鈴木　日本のメーカーと比べるとずいぶん少人数で作っているんですね。

マーク　たいていのゲームは8人くらいで作っています。だいたい10人こえたらちょっと大きいかなって感覚ですね。アーティストとプログラマーでほとんど構成されていて、ゲームデザイナーも含んでいます。日本のメーカーは開発の人数が多いですよね。30人とか、平気ですよね。

猿渡　日本の大きなメーカーは開発が50人はいますよ。

マーク　お休みが多すぎるから人が多いんじゃないの（笑）。国民の休日とか。アメリカにはあまり休日がないですからね（笑）。

猿渡　いやー、そんなことはないと思いますよ（笑）。

※1：実は5年前メガドライブ版が出ていたことが判明。希少価値が高くほとんど手に入らないのが現状。



1998年9月18日AMショー会場にて。左がアタリゲームズコーポレーション上席副社長兼エグゼクティブプロデューサーのマーク・スティーブン・ピアース氏、右が同シニアスタッフプロデューサーのロバート・ロー氏だ。

ガントレットレジェンド日本との差異

鈴木　日本で基板にハードディスクを繋げるという方式はあまりとられていないんですがアメリカでは主流なんでしょうか？

マーク　多いですよハードディスクって。ミッドウェイとアタリではいつもハードディスクを使ってます。うちはアメリカではシェアが大きいですからやはり、ほかのメーカーとかもついてきますよね。ロムの値段が下がってるからハードディスクもそのうちすたれるんじゃないかなとは思うんですが、120メガのロムは3ギガのハードディスクと同じくらいの値段でとれちゃうからコストのことを考えると、ハードディスクが一番いいですね。ハードディスクを使う利点は同じディスクの中に同じコピーのデータが入ってるということ。たとえば片方でバグがでたり潰れちゃった場合に別のほうでプレイできるような体制を一つのハードディスクに入れている。ゲームデータが2つ入ってるってことですね。

ようは、故障が起きたときもそっちに切り替わるような形です。

鈴木　なるほどねぇ。

マーク　やっぱり安全性を考えると、ロムのほうが全然いいんですがコストの問題がありますからね。

モーションキャプチャーは世界標準！

猿渡　ガントレットレジェンドで画面上に出てくるキャラクターはみんな小さいんですけど、生命感がありますよね。これはやはりひとつひとつモーションキャプチャーをしたんですか？

マーク　ええ、モーションキャプチャーはかなりやりました。しかし、モーションキャプチャーをやってもアニメーターが悪いと上手くかみあわないから、実績のあるメイスと同じアニメーターを使ってやっています。

猿渡　ほんとね、ただ単に斬るっていうか、アタックボタン押してるだけなんだけど、微妙に違ったりしますからね。小さいキャラクターなのに細かい動きができるってのは、やっぱりアニメーターの力であるところもあるんですかね？

マーク　モーションキャプチャーとアニメーターの総合の力につきますね。

猿渡　モーションキャプチャーをしているんだろうなとは思ったんですけど、飛び道具も出てきて、そういうところのモーションってモーションキャプチャーだけじゃできないだろうなぁって。

マーク　それはやはりプログラマーの部分じゃないかな？

アタリにとってガントレットとは？

猿渡　では、最後に。アタリゲームズという会社にとってのガントレットってのは一体どういう存在ですか？

マーク　1985年にアタリがコンシューマーとアーケードにわかれてから一番強いゲームだったんじゃないかな。だからアタリにとってはもう大事な所有物というか宝物っていうとちょっといいすぎですけど、すごく大事なものですね。アタリでずっと働いている人たちもガントレットの強さっていうのは今でも感じているし、安全なところにいかず、リスクも背負いながらきてるっていう部分もあって、その背景にはみんなのこういうエネルギーっていうのが託されています。だからやっぱり思い入れも大きい。だから今年一番いけるゲームじゃないのかな。さっきいったみたいに今回のものが成功すれば、またそこで大事なものができるわけですよ。はっきりいえばシリーズ化みたいなものができる可能性があればいいなと、アーケードでも家庭用でもうまくいくでしょう。

猿渡　わかりました。ではガントレットとガントレットレジェンドで、新しいタイプのゲームをアーケードに送り込んだわけですが、今後どういうゲームを開発者として作っていきたいですか？

マーク　次の新しいゲームは1月から行きます。ローはガンゲーム。なぜならガンゲームとかドライブゲームはアーケードになきゃいけないっていうか家でやるのとは、ちがうじゃないですか。どうしても必要なゲームだからです。それ以外は来年の春ってことにしましょうか。ATEショーに出るんじゃないのかなって。ニューコンセプト、ニュータイプアーケードが。

鈴木　ガンでもドライブでもファイティングでもない？

マーク　まぁまぁまぁ。来年のATEショーに出たものがAOUでも出るんじゃないのかなって、次はもっと大きなブースで。

一同　（笑）。

GAUNTLET LEGENDS とは？



ガントレットといえば4人同時で遊べるRPG風アクションゲーム。その雰囲気をそのままに、ポリゴンで新しい世界観の見せ方を確立したのがガントレットレジェンドである。まずは細かい凝ったキャラの動きと、立体感あふれたダンジョンの雰囲気を楽しんでほしい。基本的には各面のゴールにたどり着けばいいのだが、迷宮になっていてなかなか一筋縄ではいかない。プレイヤーはウォリアー・バルキリー・ウィザード・アーチャーの4キャラ。好きなキャラを選んで4人同時まで一緒にプレイすることができる。みんなでわいわい乱入・継続しまくって楽しいタイプのゲームだ。

操作は飛び道具のショットと魔法が基本。この他に特殊攻撃もあるが、操作はシンプルでわかりやすい。その分アイテムやトラップの数は多く、トゲができてたり巨大化したりアレになったりと謎が多いのが魅力。

迷宮をさまよって育てたキャラクターは、パスワードによってプレイした台のハードディスクに登録できる。そうしてレベルを上げていくことができるのが、レジェンドの画期的なシステムだ。様々な点で最近にない独創性の高いゲームといえるだろう。



Column Courtyard コラムの中庭

西谷亮のAKIRAがんばる！ Column:02

始めまして、NINこと西谷亮（にしたにあきら）です。このコラムでは私がいつも考えていること、思っていること、その他もろもろをつらつらと書き連ねていきたいと思っています。そしてみなさんからの要望、意見、質問、タイトルなども募集しています。

さて、第一回は私の、大胆な夢を語らせていただきます。私はずっと昔から、いつか「そこに世界を造ってみたいなぁ」と思っていました。といっても、よくあるようなゲーム的にシミュレートされた世界ではありません。私の言っているのは分子、原子、果てはクォーク等の物質の粒子はもちろん、磁力、電力、重力、など、自然法則がすべてシミュレートされた超世界（スーパーリアルワールド）なんです。これは「現象をプログラム的にシミュレート」しているわけではなく、「自然法則をシミュレートした結果、現象が自動的におきる」世界なんです。この世界では、持ち上げた物を離せば「プログラム的に下に移動させる」のではなく、重力によって「自動的に」落ちますし、水は「自動的に」低きに流れます。鉄同士を打ち付けた火花から火をおこすこともできますし、条件さえ整えてあげれば原始の地球を造って、生命を誕生させたりできるかもしれません。

しかもこの世界のすごいところは、いろいろな条件付けやパラメーターをいじることによって、現実世界ではあり得ない、様々な状況を作り出せるところです。う～む、すごい、すごすぎる。自分で書いてて興奮してきたぞ（←あぶない）。オレはこの世界の神だぁ。げへへ。

「地球破壊ゲェ～ム」…メテオを降らせて地球を破壊するゲーム。少ないメテオで破壊すると高得点。マントル対流とモホロビチッチ不連続面を見切るのがキーポイント。

「ハルマゲドンゲェ～ム」…人間を0から創造し、いかにして不安をあおりつつハルマゲドンを迎えさせるかを競うゲーム。予言所を書いてみたり、世界恐慌を起こすと不安ポイントを稼げる。M○Rとかで、地道に不安をあおるのも効果がある。

「星誘爆ゲェ～ム」…重力と反重力を操って星の軌道を変え、ぶつけて爆発させるゲーム。恒星は誘爆範囲が広いので、うまく使えば高得点のチャンス！ブラックホールには要注意。いやもっとゲームの範疇にとどまらずに、宇宙シミュレーションでビッグバンをみるのだ！オパピニアとか、アノマロカリスに負けない変な生物を誕生させるのだ！

…はぁはぁ、（ちょっと落ち着いて）とまぁ、こんな超世界があれば応用次第でいくらでもおもしろいゲームが造れるのではないかなぁー、なんてよく思っているわけなんですよ。みなさんだったらどんなゲームを考えますか？



西谷 亮（にしたにあきら）：株式会社アリカ代表取締役。長年勤めてきた（株）カプコンを'95年に退社。独立して（株）アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

内藤寛のGO!GO! Kandians 歌って踊れる世界最速の天才プログラマー Column:01

…はい、というわけでまたまた登場の歌って踊れるコスプレプログラマーの内藤寛です。

前回から続き、題して『くまのぷーさんで大ピンチとは!?』そしてその真相とは…?はじまり～はじまり～（紙芝居調）。

実は、コスプレ七変化なるイベントのプログラムで、僕が着た熊の着ぐるみ…ものすごくデカいんです。着ることは着られるんですけど、前が見えんわ、暑いわ、歩けないわでもう大変！だから当然、ステージに昇る階段なんか上がれやしない。舞台の袖から顔出すだけでもいいよって言われたけど、そんな中途半端は僕のコスプレ魂が許さない！

「やだ!!舞台に上がる!!絶対!!」

周りのスタッフに支えてもらいながら上がりましたよ。意地ですね、アレは。ハッキリ言って。

上がったはいいけど思うように動けない。あらかじめアフレコした台詞に合わせて、おならを一発『ぷうー』っとかましました。

題して『くまのぷーさん』というわけですが、超暑い着ぐるみのなかででも、ちょっと寒かったです。

それともう一つ、今回コスプレの一押し、包帯男という噂のあの『TMレボリューション』でも衣装を着るのが大変で、短期間でグルグル巻きのミイラ状にチェンジですから楽屋は大騒ぎ！

矢尾一樹さんにも手伝ってもらってやっと完成！ステージに飛び出しました。ステージ下からの大型扇風機の風にのり、一陣の風となりて内藤寛は大レボリューション大会だー!!アレは楽しかったですね。また、今度やろーっと。でも冬やると風ひくかなー。

あと、マミリンダーもやりました。知るヒトぞ知るアレです。あの真紅のコスチュームのアレです。結構気合入ってたのに、知っているヒトも少なかったせいか結構寒かったような…。

ちなみに申し遅れましたが、ミンキーヤスこと岩崎先生は、CCさくらのコスプレでこのコーナーの司会進行で、活躍していらっしゃいました。先生もやるな～。僕も負けていられないぞ!!

師を超える日はもう近い…あるいはもう超えたかも…!?

僕のコスプレ魂が燃えている!!

というわけでこれからもコスプレするぞ！メラメラメラ～（魔太郎風）。もちろんゲームも気合で作ります（ゲームファンの人、安心して）。んじゃ、また。

●前回に引き続き、夏のイベントの写真。これはイベントのお約束、大抽選会の模様ね。右からミンキー・ヤス、内藤寛、高橋直純。直クンは「スーパーランナバウト」というユニットのメンバーでもあるのだ。



<寛ちゃんのラジオ情報>

「TV Game Radions R」各放送局毎週日曜日

21：30～22：00（東海ラジオ） 21：00～21：30（OBC）

26：00～26：30（KBC） 25：30～26：00（STV）

Column:03

オッキーのゲーセンに行こう！ 其の5

置鮎龍太郎（おきあゆりょうたろう）2枚目から3枚目役まで広く役をこなす声優。現在は「MAICO2010」等に出演中。履歴作は毎号のカットを参照のこと。

いやあ今さらなんだけど、初めて『ビートマニア』やったよ～。面白かったわあ～。
「（SE）ドシュッ！」
うおっ！し、しまった、今回は…、
「お題があったよねえ～？」
は、はひ…そうでございま、
「（SE）ドカッ！だったら、とっとと本題に入らんかい！」
ハイ…。と、いうわけで相変わらず前置きの長いこのコーナー。今回のテーマは『ソウルキャリバー』なんですが、とりあえず前作『ソウルエッジ』にも触れておきましょう。

初めてアーケードでこいつを見たのは、赤坂は一ツ木通りにあった（今は亡き）ゲーセン。第一印象…きれ～い。時期は全然覚えてないけど、あの印象から察するに『鉄拳2』の前後かな？1作目『鉄拳』よりも美麗なキャラクターとその動き、そして僕が1番気に入ったのは、刀や斧などの武器の軌跡を実にお見事に表現していたこと。これがなかったら、あんなにハマらなかっただろうな…。

で、操作性も悪くないし、…ていうかボタン目茶苦茶に押してても勝てるぞ…。えっらい初心者を意識したゲーム…な～んて思った記憶がある。最初はタキを使ってたけど、結局全キャラエンディング見たもんな。で、PS移植。OPムービー、世界のどこぞで賞を取るほど美しかった。中身、…ウ～ン、いいんだけど粗いなあ。キャラクター…それが命だったのに。もったいな～い。で、この原稿書くのにPS版買ってやってみたら…、ハハッ、やっぱり面白いや、このゲーム（笑）。

さあて、やっと本題だ！『キャリバー』、雑誌でこいつの登場を知った時、なんだか嬉しかったな。居残りキャラに加えて、クセのありそうな武器（僕の中ではガリ○ンソードと呼んでいる）持った新キャラ（もちろんアイヴィーのこと）もいるし、ワクワク。

ゲーセンで見るなり、早速プレイ。まずはアイヴィー。ナルシー男だと勝手に思ってたら、女体が現れてビックリした。それにしても、このガリア○ソード使いにく～。4戦で負けた。悔しくてタキで再戦。よおっしゃあ！やっぱ使い慣れたキャラだな…。着々と他のキャラでもED見てるぞ。それにしても、ジークフリード…オヤジに…、いやいや渋くなったな。

アレ、もしかしてもう…。
「そう、終わりっ！（SE）ドゴッ！」
スミマセン。



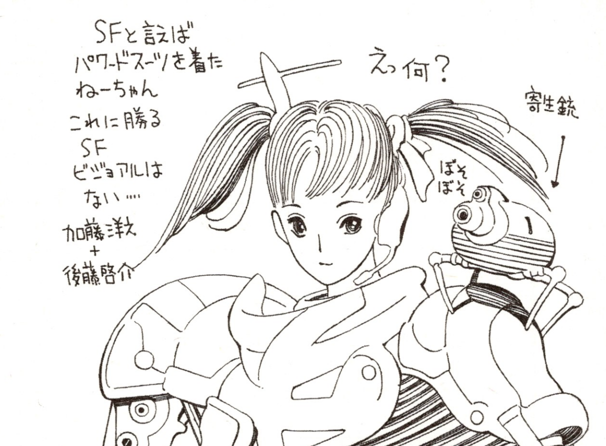
カット：奥谷かひろ

Column & Illustration 連載第5回

庄司と加藤&後藤のあたまてらぴ～

加藤洋之&後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。



よく考えればわしは曲がりなりにもSFと呼ばれるものを書いているわけで、早い話がSF作家の端くれなのだ。そんなわけで今回はSFっぽいゲームについて書くぞ。

前回とネタがかぶっているとかいう突っ込みは、無論のこと開幕で却下である。

アーケードゲームの中ではもちろん、日本製SF映像の中でも屈指の作品と、わし的に高く評価しまくっているのがナムコの『スターブレード』だ。ポリゴンが使われ始めたごく初期の作品でテクスチャーも貼られてないのだが、それが逆に独特の雰囲気を醸し出してなかなか格好いいのだ。

派手なデモシーンがあるわけでもないが、ゲームの展開とストーリーが見事にシンクロしており、当時プレイされた方の中には後半のどんでん返しに驚いた人もいるだろう。映画よりも映画らしく、世界をきちんと感じさせてくれる。『ゼビウス』の昔からナムコは本当にこういう世界観の作り方が抜群にうまい。この『スターブレード』だが、実を言うと以前から小説化してみたいと個人的に思っているのである。

その『スターブレード』には一歩譲るものの、SFマインドでは負けてはいないのが、セガの『ギャラクシーフォース』、正確には『II』だ（笑）。

天を圧倒する巨大戦艦、空中をうねりながら飛ぶ巨大昆虫。炎の惑星で燃え上がるマグマを掻い潜り、宇宙ステーションを擦り抜けていく。

ゲームとしては比較的単純であったためか、あるいはアポロ月着陸船のようなド派手な筐体のためか、今一つヒットしなかったのはちと残念だ。

シューティング&若人置き去りネタ（笑）が続いたので、目先を変えて最近のものに目を向けてみると『サイキックフォース』がちと興味深い。

近頃のSF小説では、超能力やそれに付随する人類の進化が正面切って取り上げられることが少なくなってきているが、このゲームのストーリーや熱心なファンの盛り上がりを見ていると、まだまだ新しい切り口を見つけることができそうに思う。

タイトーにはこの他にも『ダライアス』シリーズ、『レイフォース』『レイストーム』、『メタルブラック』など深いテーマ性を感じさせるゲームが少なくない。このノリでばしばし突っ走ってもらいたいものである。

わしのところへ来るお手紙を見ていると「SFは難しい」と敬遠している人が少なくないようだ。事実、本屋で眺めているとSFっぽい表紙の本には目もくれないのに、ファンタジー風の表紙の本ならば、作品名も確かめずに買っていく人を見かけることが多い。これがいかんとは言わないが、わしのようなSF好きのSF書きはちと困ってしまう（^^;）。日本人には馴染まないと言われたファンタジーが、家庭用RPGや『ワルキューレの冒険』のようなファンタジーアクションで浸透したように、SFもゲームを通じて、もっと浸透してほしいものである。……さもないとわしの本も売れないしな（^^;;。

感じろ、スピリッツ!!

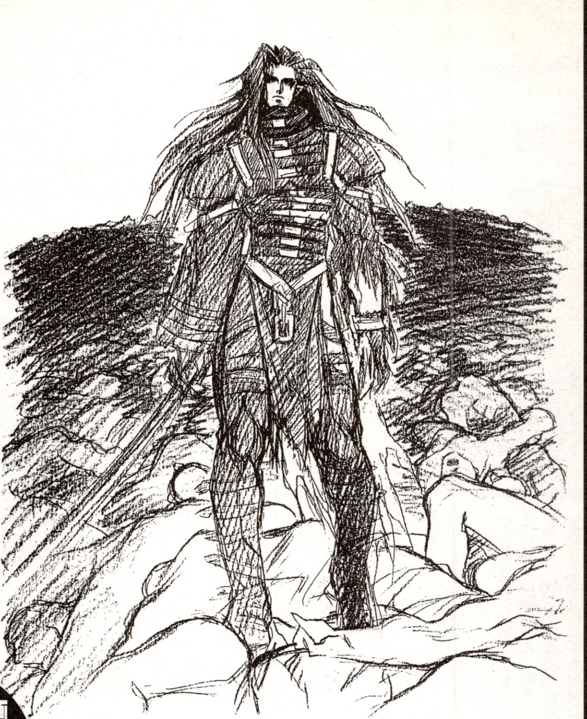
「アスラ斬魔伝」の新たに起こされた設定画を中心に収録！よって今回は羅刹が中心だ。

設定資料集【前編】

アスラ斬魔伝

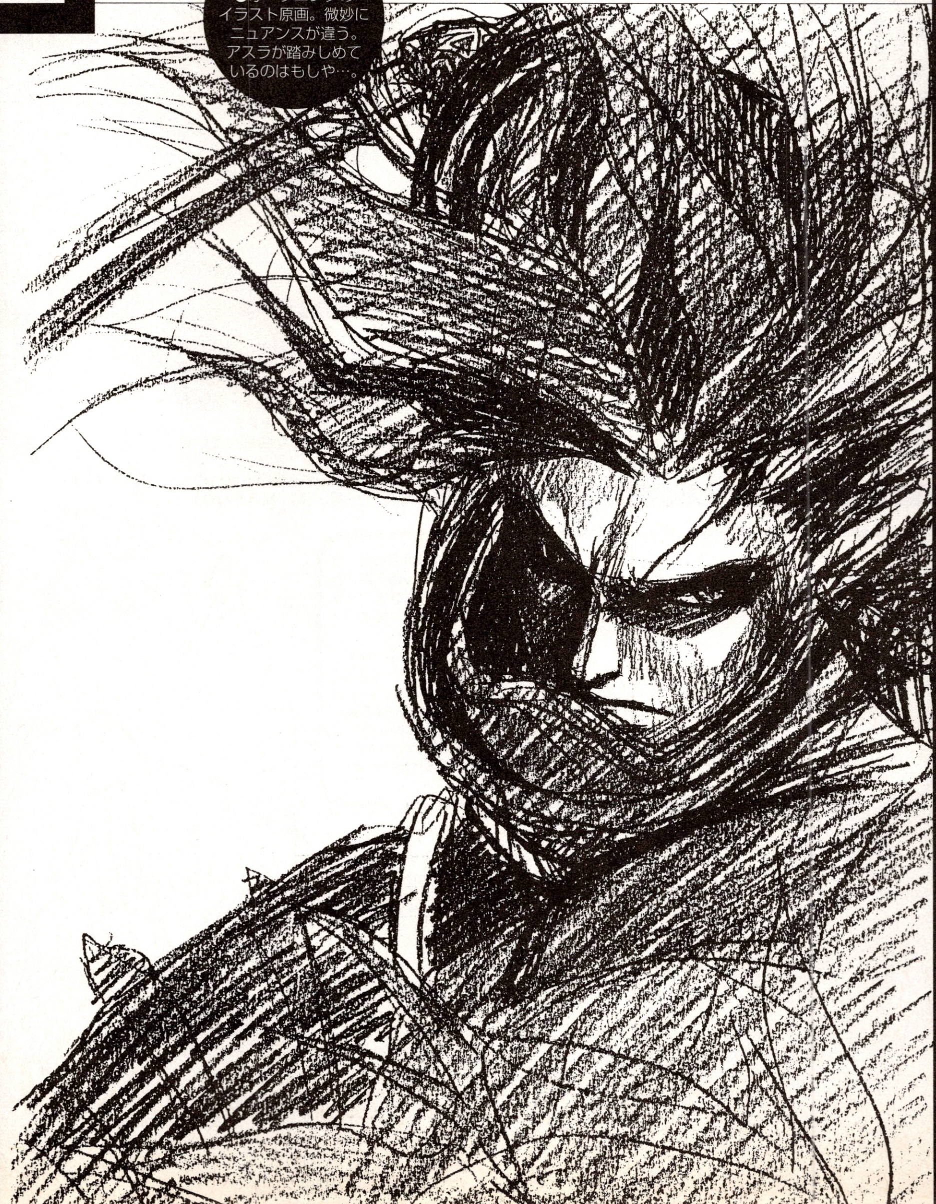
SAMURAI SPIRITS 2

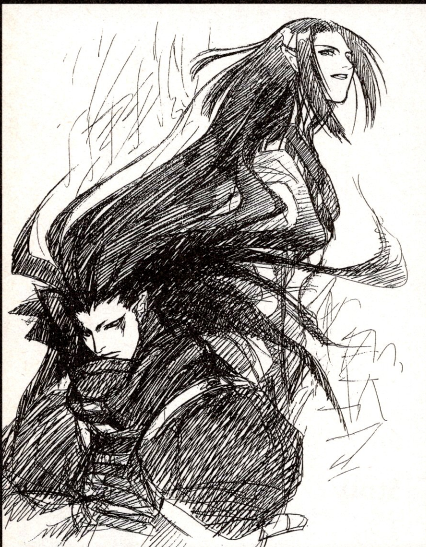
TM



オープニング原画

●オープニングのイラスト原画。微妙にニュアンスが違う。アスラが踏みしめているのはもしや…。





The art of SAMURAI SPIRITS 2

知られざる地にて妖気が天を貫き、闇の塊が地に降りてくる。壊帝ユガ、再生の瞬間であった。

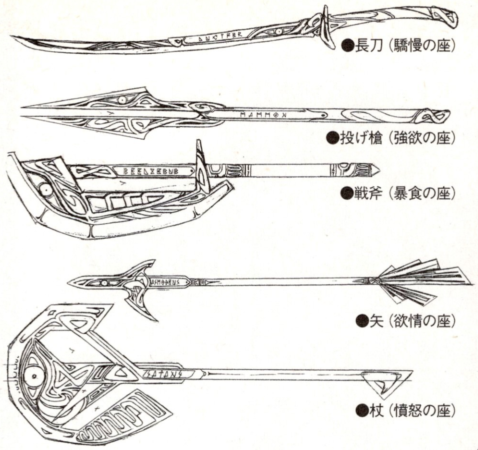
再び世に舞い下りた彼の目的は、半陽の男と半陰の女を使った現世と魔界の合一。暗黒神復活の土台となる、完全なる理想郷の建設である。

再び半陽半陰の子が探し出され、その封印破壊に耐え切れずユガの人形と化した者どもは、理想郷建設の生け贄を造るべく、殺戮を繰り広げだした。ある者は幕府の中心人物となって過酷な政策をおこない、ある者は辻斬りと化し、またある者は故意に幕府へ反乱を起こすなど、彼らはさまざまな方法で屍を増やし続けた。さらに魔の復活の影響で、飢饉や疫病が流行し、民衆の憎悪は世界各地で戦争を引き起こし、あらゆる災禍が世界を包み込んでいった。その様子は、魔にさらなる力と歓喜を与え続け、魔界では、生ける人形たちによって積み上げられた屍の山が、二本の柱の形を取りつつあった。柱は、そこに封じ込められるべき半陽半陰の男女を待つばかりとなった。

それと時を同じくして、魔界に帰ってきた一人の男がいた。闇の中、文字通りの人柱の前に立つその男の名は、アスラ。魔手を操り、ユガに復讐をするべくこの世に現れた漆黒の剣人であった。

しかし強大な魔は、理想郷の建設を着々と進めつつあった。現世と魔界を呑み込んだ復讐劇が今、幕を開けようとしている。

設定資料集



漆黒の復讐者 アスラ【修羅】

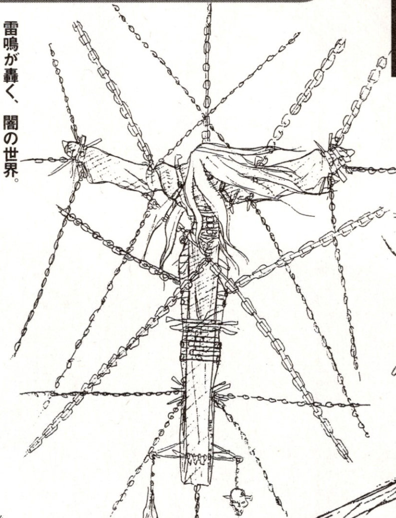


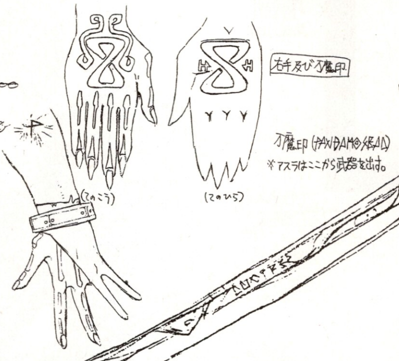
Story

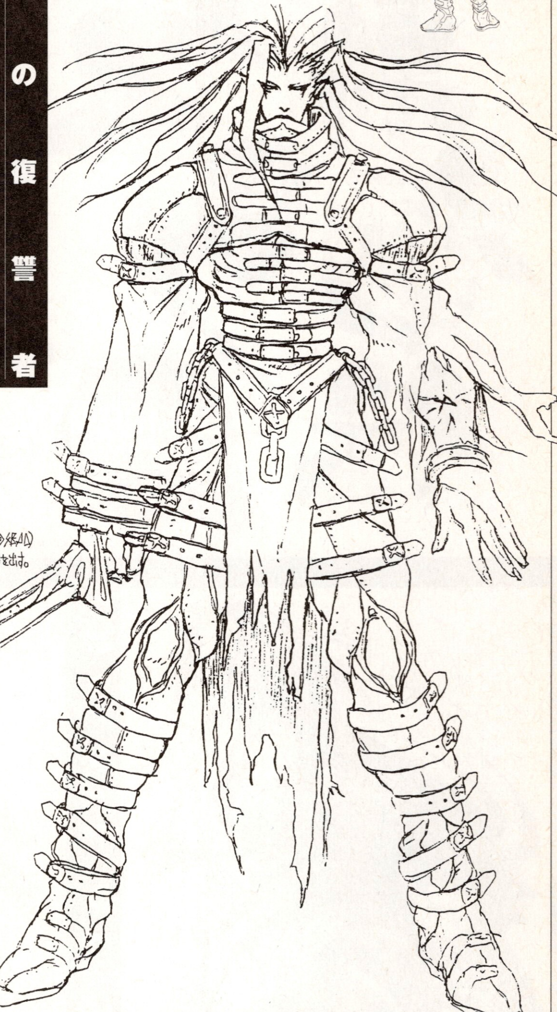
Asuras=神を裏切る者という意味。
太古の昔、魔界にふらりと現れた正体不明の男である。
魔手と呼ばれるその手から七つの古代武器を召喚し、その剣術は天賦の才を誇る。
魔界全土を震撼させた男の牙は、頂点である壊帝ユガにさえ向けられたが、秘術の前に敗れ去り、闇の奥深くに幽閉されてしまう。
ユガ自身が倒れたことによって、呪縛が弱まった千載一遇の機会を、この男が逃すわけはなかった…。

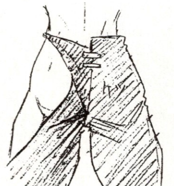
流儀■不明／生年月日■不明／出生地■不明／身長■5尺9寸（推定）／体重■17貫目（推定）／家族構成■不明／宝物■不明／好きなもの■不明／嫌いなもの■／壊帝ユガに関するものすべて／趣向■不明／尊敬する人■不明／複合感情■不明／剣の道について■ノーコメント

雷鳴が轟く、闇の世界。
その闇の奥深くに、その男は幽閉されていた。
正しくは、ここに存在するのは肉体のみであった。
雷鳴と稲光の狭間で、幾重もの鎖につながれた者の姿が映る。
長い黒髪は振り乱れ、黒衣の拘束着を身に纏（まと）っている。
そして、妖しげで危険な魅力を放つ青白い顔。
しかし、もう何百年もの間この瞼は開いていない。



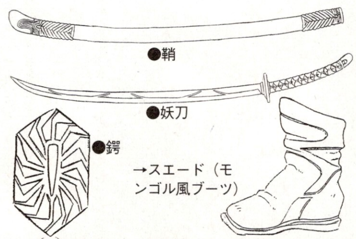






開発より一言

秋の風も心地良い日々、あの悪夢のような数カ月間…今は、思い出の中です。えっ!!コメント…アスラ？という訳で、暗黒より生まれし者、すべてが謎の人です。
という訳でいっぱい皆様の愛情を注いでください（イラスト、マンガ、フィギュアとかいっぱい作ってください）。(M. MASUO)



【武器・刀銘】刀銘■Vimukti（ヴィムクティ／解脱）／作■不明／作日■不明／刀剣の分類■彎刀（推定）／刀身■2尺7寸（推定）／造り込み■鎬造（推定）
説明■壊帝ユガから進呈された刀である。名を「ヴィムクティ／解脱」といい、装飾の類はさほどない刀剣であるが、秘術に堪え得る強度と、妖力を蓄積できる器としては魔界で妖刀とされる物の中では、最高級の位置に入る代物である。

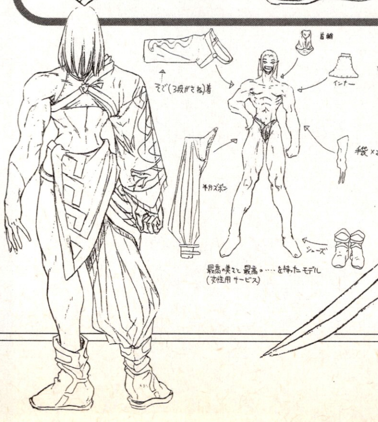
壊帝の側近 反面のアスラ【羅刹】

Story

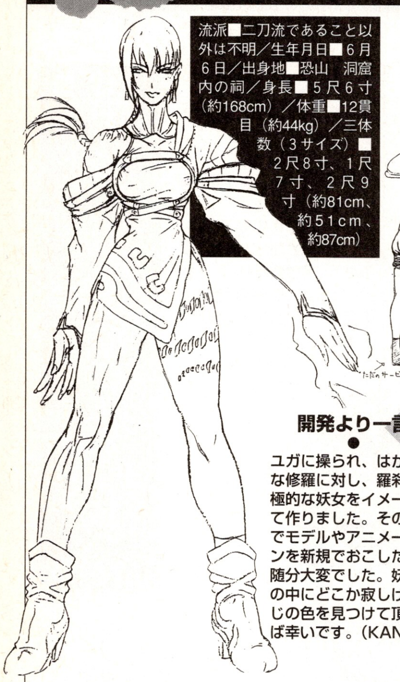
ユガの二子反面の秘術で誕生した、もうひとりのアスラ。
ユガ自身も最高傑作と認め、寵愛している。
主を守り、主の為に闘う。
ユガは褒美として最高の魔力と最高の美を授ける。
魔道士としての才に優れ、それと織り交ぜた剣術との闘い方は独特のセンスを感じる。
感受性が豊かで慈悲心が強い。
ユガの元で育てられた同じ境遇の色に惹かれていくが…。

流儀■不明／生年月日■不明／出身地■魔界／身長■5尺9寸（推定）／体重■17貫目（推定）／家族構成■壊帝ユガ／宝物■「Vimukti（ヴィムクティ）」／好きなもの■色／嫌いなもの■アスラ／趣向■秘術と剣術を合わせた戦闘術研究／尊敬する人■壊帝ユガ／複合感情■アスラの存在／剣の道について■君主に忠誠を示す方法

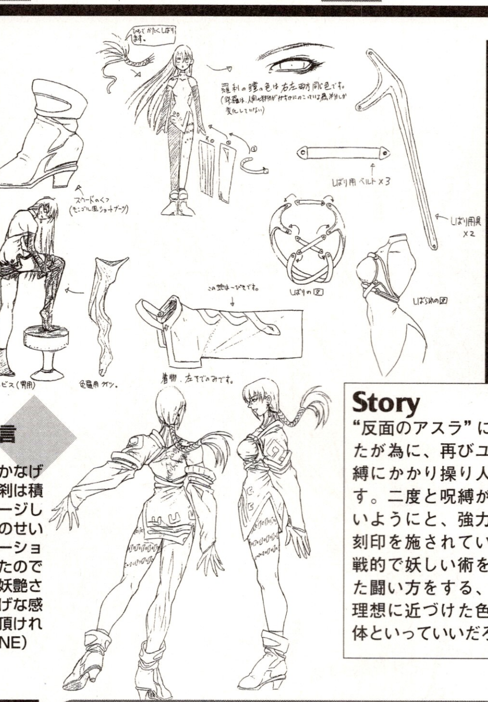




アスラ斬魔伝



流派■二刀流であること以外は不明／生年月日■6月6日／出身地■恐山　洞窟内の祠／身長■5尺6寸（約168cm）／体重■12貫目（約44kg）／三体数（3サイズ）■2尺8寸、1尺7寸、2尺9寸（約81cm、約51cm、約87cm）



色【羅刹】再び囚われし傀儡

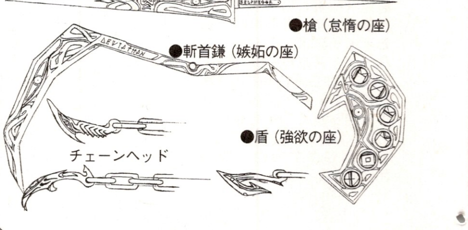
開発より一言

ユガに操られ、はかなげな修羅に対し、羅刹は積極的な妖女をイメージして作りました。そのせいでモデルやアニメーションを新規でおこしたので随分大変でした。妖艶さの中にどこか寂しげな感じの色を見つけて頂ければ幸いです。（KANE）

Story

“反面のアスラ”に出逢ったが為に、再びユガの呪縛にかかり操り人形と化す。二度と呪縛が解けないようにと、強力な蛇の刻印を施されている。好戦的で妖しい術を駆使した闘い方をする、ユガの理想に近づけた色の完成体といっていいだろう。

【武器・刀銘】刀銘■7つの古代武器（詳細は説明参照）／作■不明／作日■不明／刀剣の分類■不明／刀身■不明／造り込み■不明／説明■アスラの魔手に施された「刻印」から召喚される。「長刀・槍・盾・戦斧・矢・杖・斬首鎌」の7種類である。古代武器ということ以外は不明であるが、各武器の外装に見受けられる文字らしきものがあることが確認できる。花諷院和狆が残した「阿須羅斬魔伝」によると、7つの武器の1つである長刀は、“レフィシュル”と発音すると記載にはある。彼の正体不明な点に関する文字であることは間違いない。他の武器に関しては、記録文献が老朽化しており、現段階では不明である。



●槍（怠惰の座）
●斬首鎌（嫉妬の座）
●盾（強欲の座）

この世界の住人でさえも、知り得ない闇の果て、忘却の地。
時の流れは黒衣の男に味方した。男を封じた壊帝と呼ばれる者は倒れた。
呪縛を解く千載一遇の機会。
無の深淵から魂は、復讐を誓い這い上がった。

瞼は静かに開き、強烈な澄んだ赤眼が光る。
飛び散る鎖。
掌を真っ直ぐ前方にかざす。掌の刻印から一本の剣が飛び出す。
確認するかのように剣を強く握りしめ、深く息を吸う。
静かに息を吐くと同時に刻印に剣を仕舞う。
狼の遠吠えのような咆吼が木霊する。
最大級の雷鳴が轟き、あたりが白くフラッシュする。
再び闇に戻ったとき、そこに黒衣の男の姿はなかった。

その男の名は”アスラ“。
壊帝を滅ぼすが為に、闇から帰還してきた復讐者である。



八角泰山

【修羅】闇の書道家

新参入のキャラクター。
「封字の法」という術を駆使して闘う。
魔を封じるとされる、その戦闘術には、よしとしない敵も数多く、その魔の手は家族のものにまで及ぼうとしていた。
そんな暮らしに疲れ、人里離れた山奥に、己の技を禁じて身を隠す、世捨て人の生活をしていた。
そんな日々も、束の間であった。
壊帝ユガの呪縛が妻を操り、息子もろとも命を奪い去る。
守るべき糧がなくなったいま、八角が修羅へと戻る。

【羅刹】禁を解いた業師

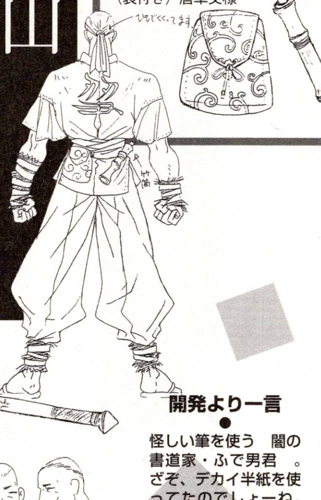
自他ともに厳しく、成すべき行動を確実にこなしていく職人気質である。
唯一の心のよりどころである家族を奪われた彼の怒りは、報復という名の行程に変わっていくのみである。
黙して悟らず、的確な行動あるのみというのが、この男の行動理念なのかもしれない。



●槍（唐天竺から、伝来の名槍）

【武器・刀銘】刀銘■神槍　瑞頭具樹［みずぐき］／作■不明／作日■不明／刀剣の分類■矛と毛筆の二連式装填槍／刀身■2尺1寸／造り込み■不明／説明■名の語源は「水茎（みずぐき）」＝筆の意からきているものと思われる。槍の矛先部分が、矛と毛筆に入れ替わる仕込み槍であり、八角が練気を槍に注入することによって矛先が変わる。封ずる心とされる二法のうち「縛の心」は毛筆になり、「斬の心」は矛によって、相手を成敗するように伝えられる。封字の法と共に歴史を刻んできた槍である。

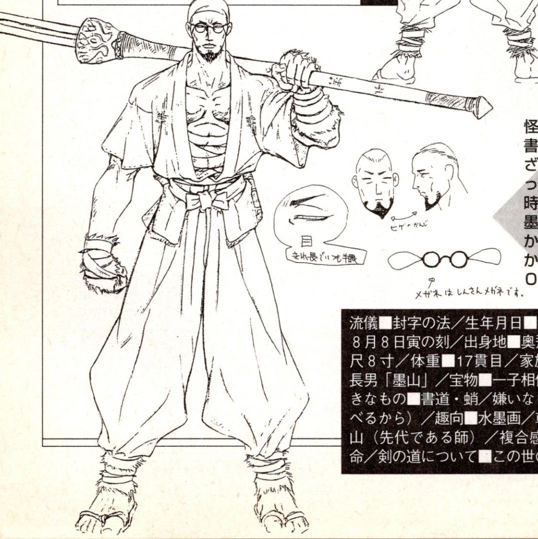
●書道の巧みセット（袋付き）唐草文様
●竹の水筒



静かな夜である。
闇の中に一点の明かりがともった。男の顔が蝋燭の火に浮かび上がる。
男は、燭台を持って御堂の中に入った。歳は三十を越えたか越えないか、骨相たくましい顔をした男である。だが、表情はなかった。
男はやがて、御堂の真ん中に腰を据えた。
丸眼鏡の下から、目が闇を見据える。
夜目に慣れると、視界に白いものがふたつ浮かび上がった。薄闇の中、男の前には布団が二組敷かれていた。その上には女と子供がそれぞれ横たわっている。二人の顔には白い布切れがかぶせられ、枕元では、線香が煙をゆらりゆらりと立ち上らせていた。
亡骸は、男の妻と息子であった。
男は死に顔からはらりと布を取る。妻と子の死に顔をながめた。二人とも苦痛の色を見せていないのが、男にとってせめてもの救いであった。
昨日まではこの妻と子と三人で、ささやかながら幸せに暮らしていた。
それが突然、狂った。
（あの人形師だ。あの人形師が俺から、すべての幸せを奪い去ったのだ）
さびれた御堂の中に、すきま風が流れ込む。蝋燭の火が消えた。
再び、闇が濃くなる。
男はしばらく黙って亡骸を見ていたが、やがて布を戻し、かたわらに置いてあった包みをやおらほどいた。包みの中から出てきたのは、大人の背丈はある、巨大な筆。
「一度は禁じたこの封字、それもお前たちとの暮らしがあったからこそ…」
男は筆を両手に握った。その顔つきがみるみる憤怒の形相に変わっていく。
「それが皮肉にも禁じたが為に、お前たちを救えなかった…」
男は今、誰よりもおのれを呪っていた。おのれの中に流れる、封字の法の継承者の血。そのために妻と子は死んだ。
蔀戸を鳴らすすきま風が、やつを殺せとけしかけた気がした。
「ぬんっ」
気合がもれる。筆が闇を斬り、”解“と”葬“という字を虚空に書いた。字は障子に向かって書かれ、ちょうどその形に沿って炎の文字となった。
御堂を焼く炎は、夜空を衝くがごとくに燃えている。
炎の中で崩れる御堂を背に、男は歩いていく。行き先は、おのれの人生を狂わせた人形師のもとである。
書道家・八角泰山が、再び修羅の道に入った日のことであった。

開発より一言

怪しい筆を使う　闇の書道家・ふで男君　。ざぞ、デカイ半紙を使ってたのでしょーね。時間があれば、もっと墨の飛び散り方や筆づかいを色々と表現したかったです。（代理TOMI－YAN）



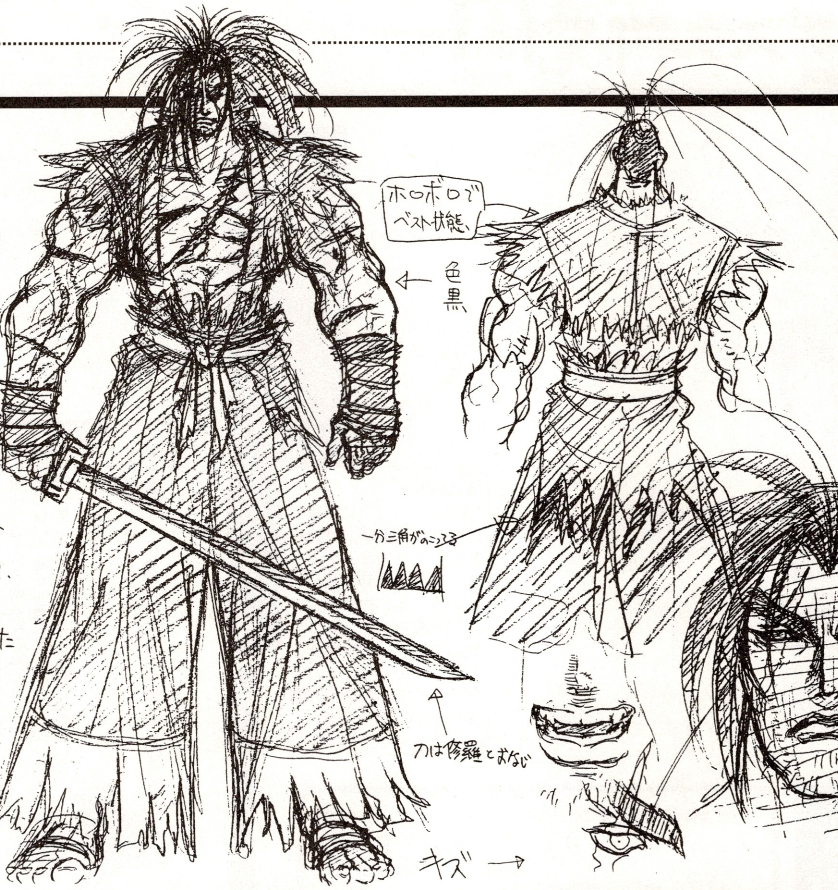
流儀■封字の法／生年月日■1752年（宝歴10年）8月8日寅の刻／出身地■奥飛騨山中／身長■5尺8寸／体重■17貫目／家族構成■妻「墨子」長男「墨山」／宝物■一子相伝「封字の書」／好きなもの■書道・蛸／嫌いなもの■山羊（紙を食べるから）／趣向■水墨画／尊敬する人■八角縛山（先代である師）／複合感情■稼業からの宿命／剣の道について■この世の魔の根絶

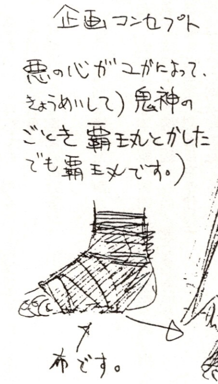


覇王丸【羅刹】
鬼に近づきし剣客

開発より一言

前作（侍魂）に引き続いての登板です。今回のハオ様もイイッスよ。ズバーンズバーン！ズババババーン！「これだから勝負ってのは面白れえ！」って感じで。もう気持ち良く勝負を楽しみたい人は迷わずコレッスよ。そんなワケでヨロシクゥ（いのP）





Story

斬ることだけに、己の道を求めた覇王丸のもう一方の姿。血塗られた闘い方は剣術の域をとおり越し殺人剣そのものである。
ただ、人斬りを繰り返す、その姿の行く末は、第二の壬無月斬紅郎の影がみえる。
破れた黒い着物姿は修羅側の覇王丸のものと対照的でもある。

橘右京【羅刹】
抜刀に命をかけた達人

開発より一言

今回の右京はカッコ良くするぞ！とイキまいたものの、結局リーチが長いだけの普通の兄ちゃんになってしまいました（笑）。もっと背中のススけた感じを出したかったな…。（HAG）







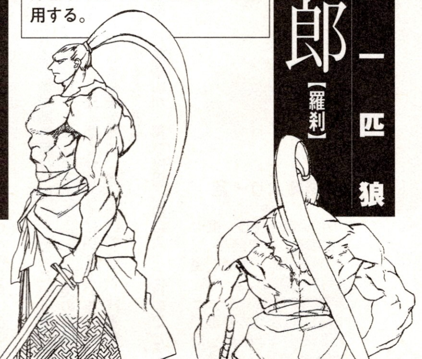
Story

病魔に侵されながらも、居合に己のすべてをかける。
細面の甘い顔立ちに哀愁を漂わせる雰囲気に、取り巻きの女性が数多く存在する。
抜刀の早さでは、彼を超える侍はいない。
外見的特徴では、修羅と羅刹の明確な違いはなく、強いて言うなら着物色ぐらいである。

牙神幻十郎【羅刹】
血に飢えた一匹狼

Story

人斬り稼業に身を染めるうちに、斬ることへの快楽に目覚めてしまった、幻十郎のもうひとつの路。
己のみを信じ、決して他人に支配されることはない。
斬っても、斬っても満たされない、己の欲望の為に血を求め渡り歩いている。
人斬りを依頼した者でさえ、その例外ではない。
好色家であり、金と力のみを信用する。





開発より一言

幻十郎、アイツはイカしたヤツだった。アホウだのコロスだの言っちゃあいるが、ホントはシャイでホットな男だった。そんなアイツを担当してオレが思ったことは、修羅はよりスタイリッシュに、羅刹はよりサディスティックに、ま、そんなカンジだ。
新必殺技「賭場荒らし」。良いネーミングだ。KEIさんありがとう。（いのP）

※右京・幻十郎のイラストは修羅と共通のものです。
一部のイラストは前作のものを流用しています。

アスラ斬魔伝

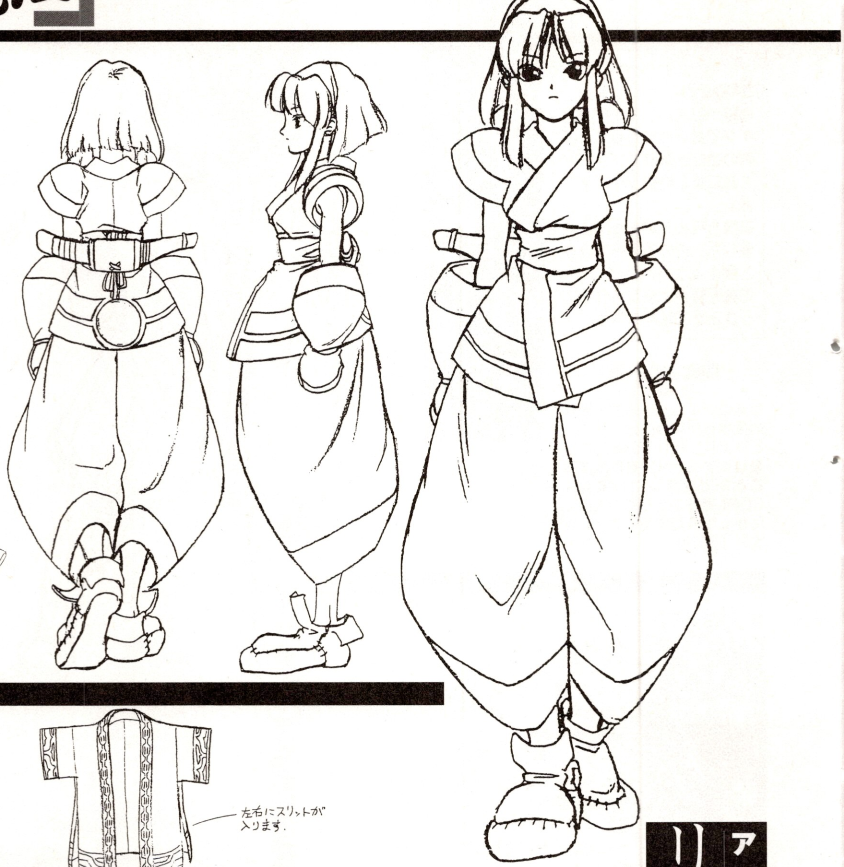
アイヌの巫女 ナコルル【羅刹】

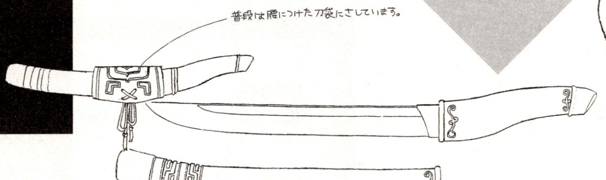
Story

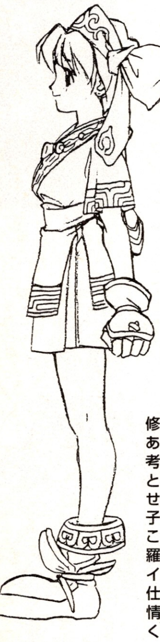
直情的であり思ったことは口にする性格。
その表れとして修羅と比べ、短髪となっている。
狼のシクルゥを連れているのも修羅と違うところだ。
自然を脅かす者に対しては何の迷いもなく勇猛果敢に挑みかかっていく。
もう一方の路を選択した場合の、彼女の別姿である。

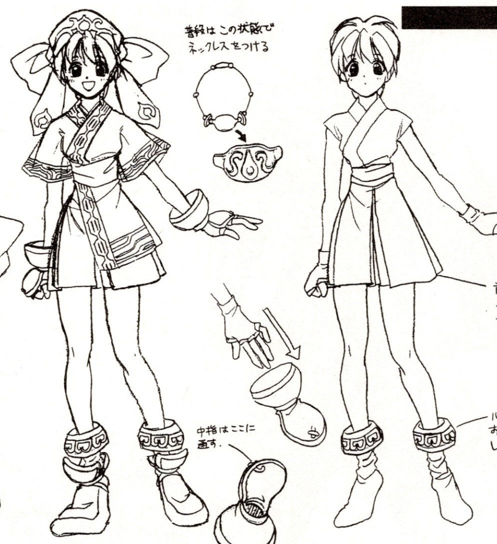
開発より一言

修羅のほうは、今までのイメージを崩さないようにするのが意外と大変でした。羅刹のほうは、前回よりもおてんばっぽさを出すように心がけました。当初勝ちゼリフも「アンタ…大自然のなんなのさ」というセリフも考えていたのですが、採用されませんでした。
また、シクルゥに乗せるのは、データとの戦いでした。他のキャラよりも単純にデータが倍かかったので、作成も大変でしたが、余計な動作も作ったりしました。ナコシク状態のままで、放っておくとわかります。まぁ、それは『愛』ということで。(タニー)











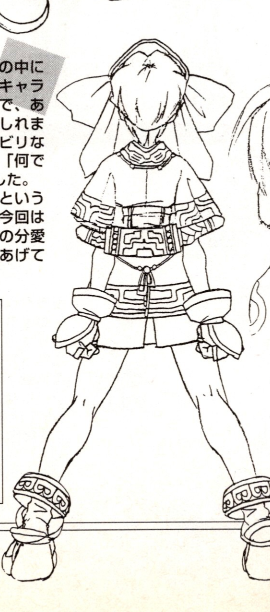
アイヌの巫女 リムルル【羅刹】

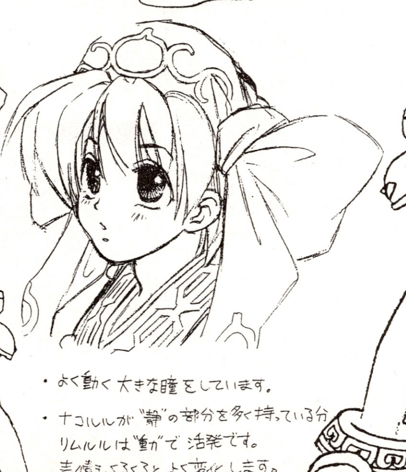
開発より一言

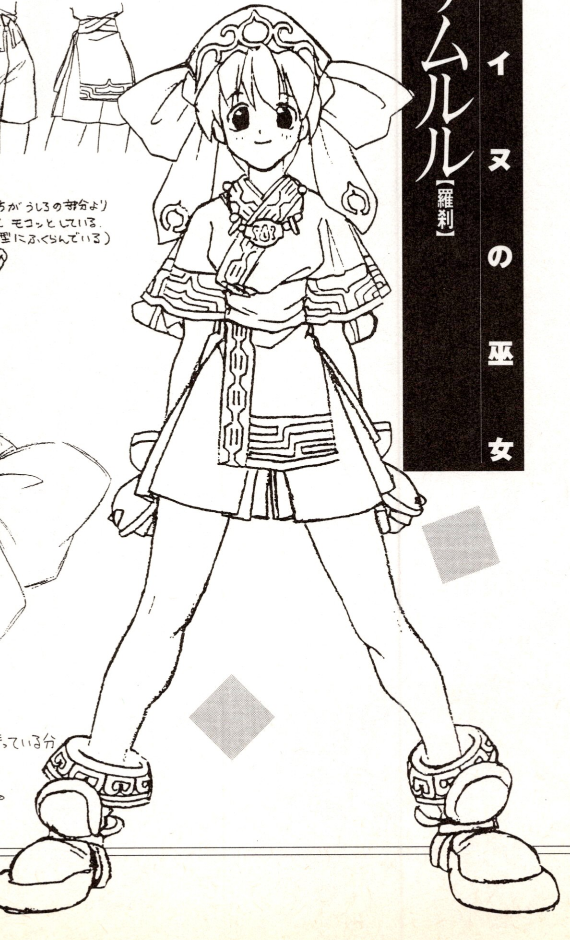
修羅のほうは大体のイメージが頭の中にあったのですが、デザインの方がキャラ考案締め切りギリギリに入ったので、あと一歩遅かったらいなかったかもしれませんでした。イメージ的には「ビビリな子」といった感じで、作りながら「何でこの子闘うん?」と何度か思いました。羅刹のほうは逆に「はじけた子」というイメージで、自由に作れました。今回は仕事で釣りに行くヒマがなく、その分愛情を注ぎましたので、可愛がってあげてください。(タニー)

Story

修羅のリムルルに比べて、お転婆で明朗活発という印象が強くなっている。
装いも行動的に動きやすそうな短い丈になっている。
修羅が幼いのに対して、羅刹は少し成長した雰囲気を持つ感が受けられる。
今回、姉を応援する中に、実は複雑な気持ちも…。





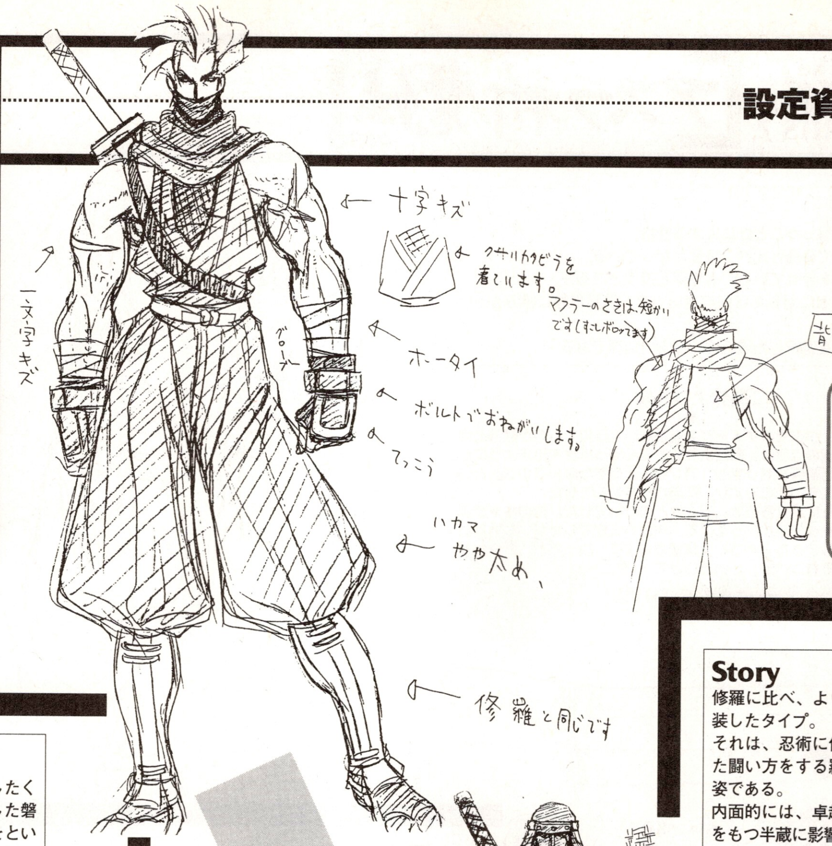


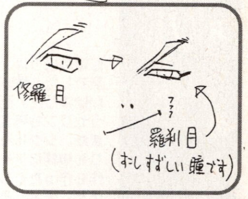


ガルフォード【羅刹】
正義の稲妻忍者

Story
修羅が忍犬パピィを使うタイプであるのに対して、羅刹の彼は、単身でプラズマを身にまとい闘うタイプである。
忍術を極めるにあたって分岐した、彼のもう一方の姿と言えよう。
正義を脅かす悪があれば迷うことなく鉄槌を下す。

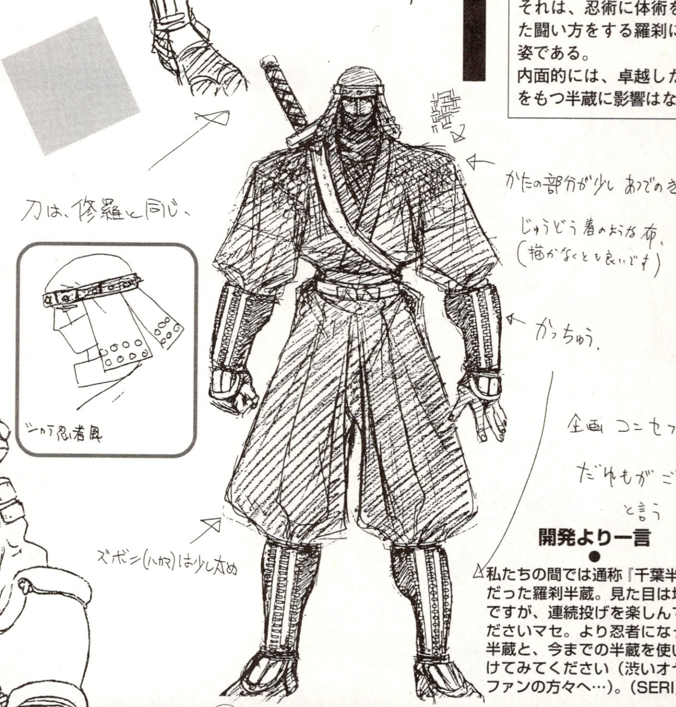
開発より一言
今回のガルさんは修羅・羅刹の性格をかなり変化させたことにより、作り手側としても楽しくアクションを作成することができました。羅刹はCOOLでちょっと悪い人にしたかったのですが…なってます？（SERI）





服部半蔵【羅刹】
伊賀忍軍の頭領

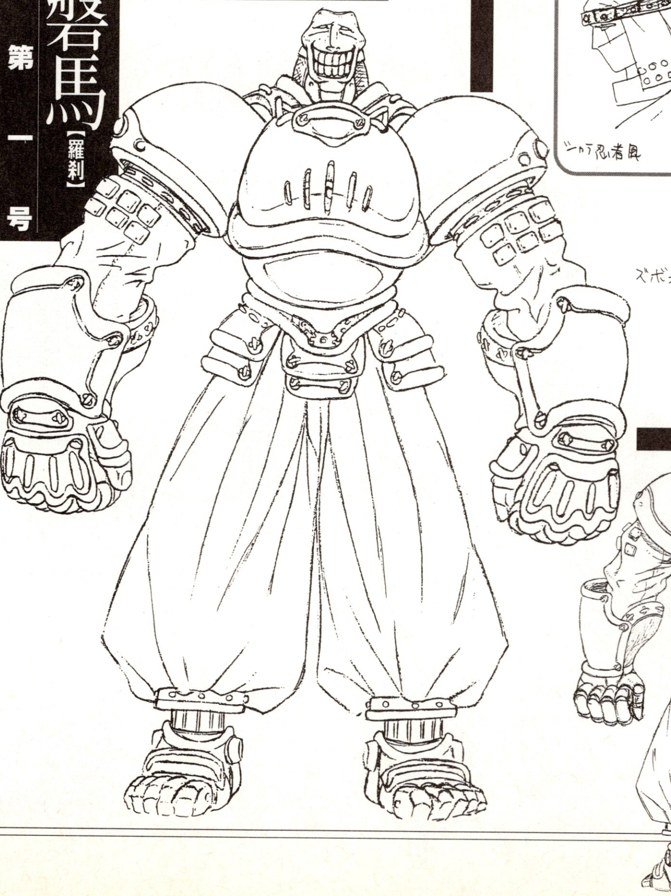
Story
修羅に比べ、より行動的に軽装したタイプ。
それは、忍術に体術を駆使した闘い方をする羅刹に適した姿である。
内面的には、卓越した精神面をもつ半蔵に影響はない。

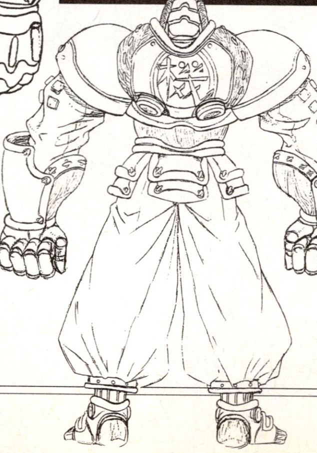


開発より一言
私たちの間では通称『千葉半蔵』だった羅刹半蔵。見た目は地味ですが、連続投げを楽しんでくださいマセ。より忍者になった半蔵と、今までの半蔵を使い分けてみてください（渋いオヤジファンの方々へ…）。（SERI）

カラクリ磐馬【羅刹】
分身製作第一号

Story
姫をこれ以上の危険にさらしたくないと、姫の元を去ろうとした磐馬の考えから、自分の分身をという想いから造られたものである。
もちろん、姫には大評判である。
破岩丸なみの装甲と多彩なカラクリ兵器を装備している。
暴走すると始末に負えないのだが、完成のお披露目式で姫が乗った時に…。







開発より一言
カラクリ磐馬に関してはサムライーのキワモノキャラにしたかったのですが、時間の都合で割と普通になってしまいました。よかったら修羅共々使ってやってください。ちなみに当初はお姫様が操縦していて勝利ポーズで中から出てくる設定でした。（HAG）

アスラ斬魔伝

炎邪火月［羅刹］
炎の化身

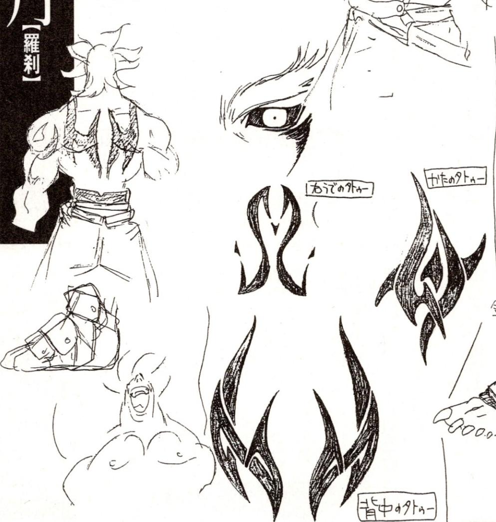
Story

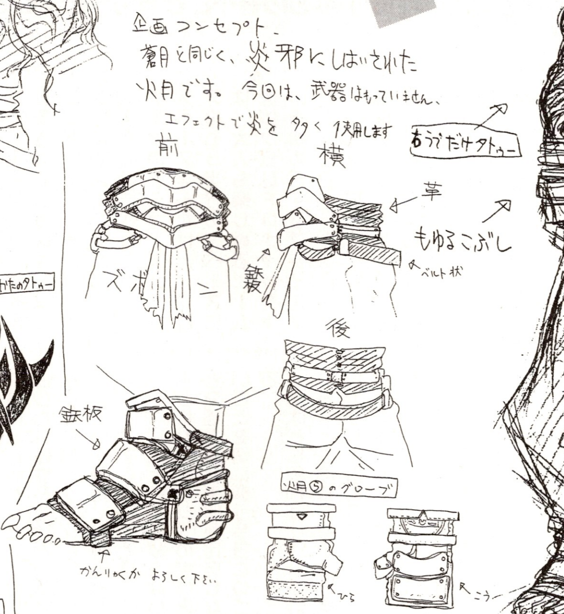
強さを求めるあまり、朱雀に宿る力に支配され暴走してしまった姿である。火月としての自我は薄れ、本能の思うがままに炎をまとう姿は、炎邪というにふさわしい。
体に浮き上がった入れ墨と獣を思わせる爪が特徴である。

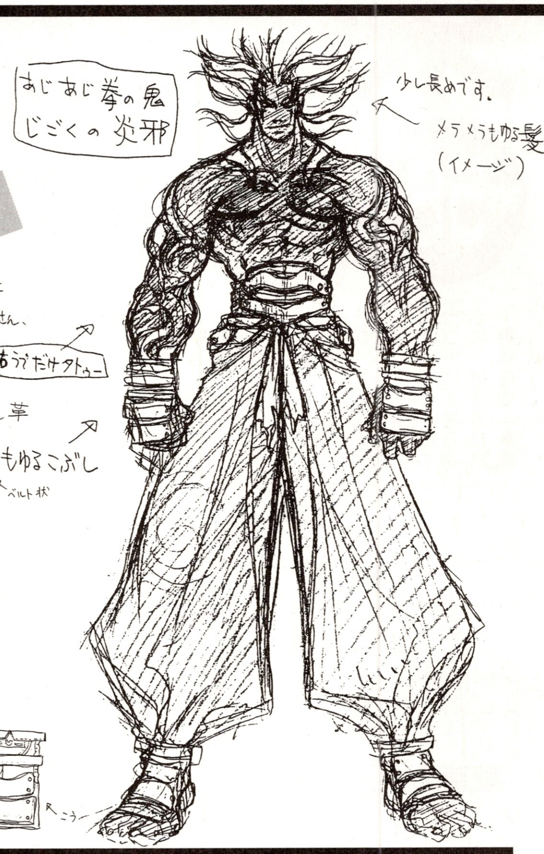
開発より一言

皆様へ…ていうか、皆サムライキャラを好きになってくれー！平に平にお願いします。全員そこに並んでお願いするのだー（ペコペコ…×1000回ぐらい）。え!!火月のコメント!?えー…今回の狂覚醒は、ホントに暴走しています。発動後、お好きなボタンをどうぞ。（M. MASUO）





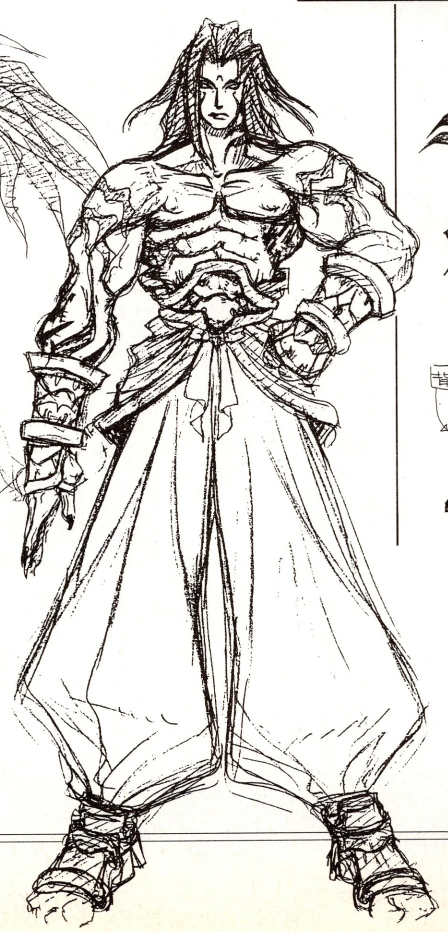


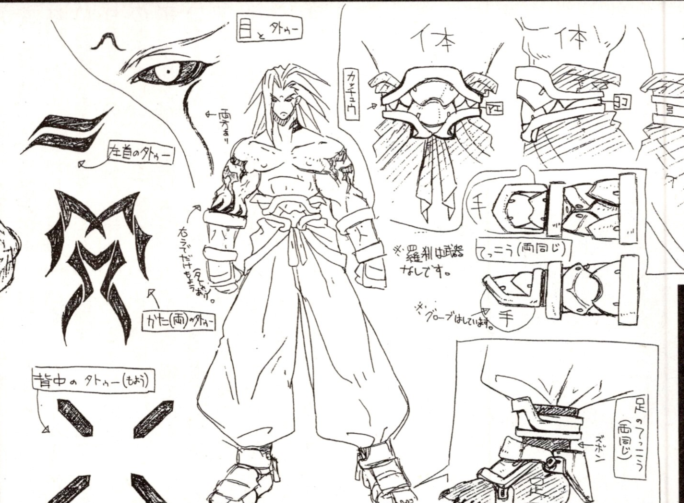




開発より一言

暴走した火月に対して、水邪の力を吸収した蒼月兄ちゃんです。もはや、忍者でも人でもありませんが、足クセの悪さをぜひとも見てやってください。あと、修羅のほうもよろしく。（代理TOMI－YAN）







水邪蒼月［羅刹］
水の化身

Story

蒼月が青龍に宿る力に、己の魂を預け暴走した姿である。
潜在的に蒼月の自我は存在し、表面的な水邪の意識を支配している。
しかし、その表面的な力は水を自在にまとい凄まじい威力を発揮する様は、水邪であることに何ら変わりなく、蒼月の天才的センスが加わっただけ桁外れな存在かもしれない。

東京ガリバー通信

第58号

10月10日、世間的には体育の日に、ついに東京ガリバー青梅店がオープンしたぞ！
みんなの大好きなあんなものやこんなものも…こりゃもー行くしかねーって感じ？

BANPRESTO

ついに誕生！東京ガリバー青梅店

前回にもほんのちょっとだけお知らせしたけど（ホントにほんのちょっとだけ）、10月10日に東京都は青梅市に新しい東京ガリバーがオープンしたぞ！やっと東京にできたんかいっていうツッコミはこの際ナシにして、とにかく紹介していこう。

コンセプトは「大人も子供も楽しめるアミューズメントスポット」。フロアの半分を占めているのは「ジムランド」だ。人気のボールプールや大型ジャングルジムなどで構成されている子供向けのアミューズメントスペースなんだけど、フロアのもう半分のスペースには、大人も楽しめるゲーム筐体からUFOキャッチャーを始めとするプライズマシンがずらりと並んでいる。

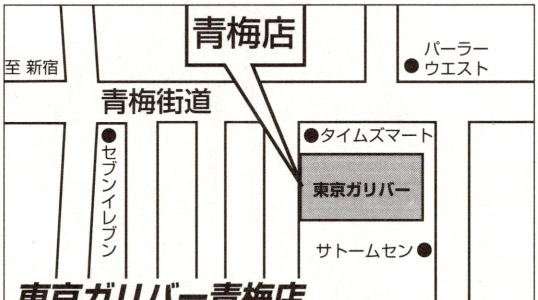
つまり、家族でくれば父母はUFOキャッチャーに戯れ、お兄ちゃんは最新ゲームに没頭、お姉ちゃんはプリクラ系で大ハシャギ、末っ子はボールプールに入りたくて泣き叫ぶという図式が予想されるわけだ。

ジムランド以外の大人向けのスペースは、わりとUFOキャッチャーが多めで、プライズマシンが中心って感じかな。コンセプトにもあるように、東京ガリバー青梅店は「家族で楽しめるアミューズメント施設」を目指したものなのだ。UFOキャッチャーはどの年代でも楽しめるからね。

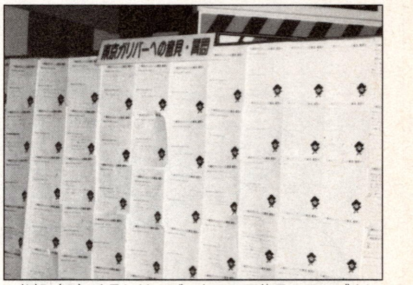
UFOキャッチャーと言えば、青梅店にはバンプレストの新作グッズが、景品としても商品としても大量に補給されている。しかも新作の入荷スピードはダテじゃないときたもんだ。キャラクターグッズが好きな人は、とりあえず、いや何はさておき青梅店に行ってみるのが吉。

今のところわりとノッペリとした外観なんだけど、これからだんだんオブジェがくっついていく予定。青梅街道をドライブする車は要注意！オブジェに見とれて事故らないようにね。オブジェの完成度と交通事故発生率が比例しないことを切に願う今日このごろ。

何はともあれガリバーのいいとこどりの感のあるこの東京ガリバー青梅店に、ぜひ一度来てみてね。



東京ガリバー青梅店
〒198-0024　東京都青梅市新町9-2020
TEL 0428-32-5881



☆参加（？）するには、ビートマニア後ろのテーブルにて記入し、そのままそこに置いてある箱に入れればOK！

どんな質問でもお答えします！

ただ今東京ガリバー松戸店では店員Xがみなさんの意見、質問にお答えしております。ガリバーに全然カンケーない、どんな冷やかしの質問にも懇切丁寧にお答えしております。その（ほとんど趣味の域に達しつつある）懇切丁寧っぷりを紹介しましょう。

「ゲームの音量もうちょっと下げたほうがいいっスよ」
→**そうですね。ほどほどにします。**
「何で花札の台減っちゃうの？」
→**麻雀ならあるのにね～。**
「結婚してください」
→**そういう話はマネージャーを通してもらわないと…。写真同封で送ってください。でも、何歳？**
「メダル1000枚ください」
→**あげない。**
「どういうこと？」
→**そういうこと。**
「いいよ！」
→**サンキュー！**
…というわけで右のほうの写真よろしく本当に気軽に参加してね。



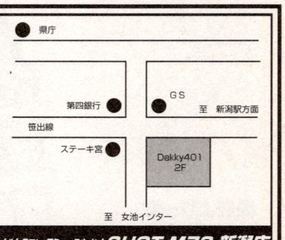
☆雑誌も置いてあってかなりくつろげる。もちろん最新ゲーメストもあるぞ！

水槽の優しさに触れる

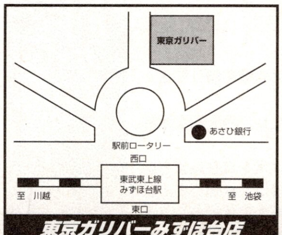
ただ今東京ガリバー松戸店ではかっちょいい水槽でかわいい熱帯魚を展示中。水槽のすぐ横にはベンチが置かれており、休憩スペースになっている。熱いゲームが所狭しと割拠するなか、満々と水をたたえる水槽を望むこのスペースは、まさに砂漠のなかのオアシス。横ではビートマニアが熱血稼働中なのだが、ここのベンチに座って見ていると茶の間のテレビで野球観戦しているような気がしてくる。

ガリバーに来て熱くなるのもいいけど、たまには涼やかにリフレッシュしに来るってのはどう？

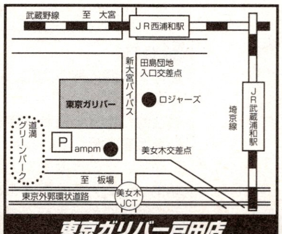
※新潟県駅バスターミナルから中央巡回バスに乗り、出来島または、上近江で下車して3分。Dekky401内2F



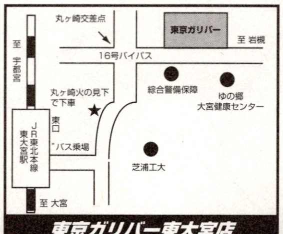
ウルトラマン アミューズメントSHOT M78 新潟店
〒950-0962 新潟県新潟市出来島401
Dekkey401 2 F
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



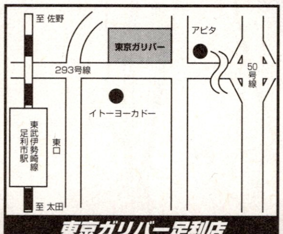
東京ガリバーみずほ台店
〒354　埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線　みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



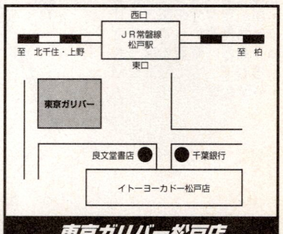
東京ガリバー戸田店
〒335　埼玉県戸田市美女木8-2-6
（ＪＲ武蔵浦和駅よりバス10分　美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330　埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線　東大宮駅東口よりバス5分　丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326　栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線　足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744

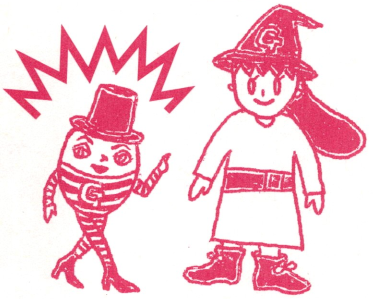


東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（ＪＲ常磐線　松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。　http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



☆編集部で徹夜して原稿をやってるとき、ちょっと近くのコンビニへ。寝ぼけた頭が、冷えた空気に刺激されて心地いいカンジ。秋晴れの日が続く今日この頃、早く原稿終わらせて、ちょっと遠くのゲーセンまで遊びに行ってみようかな。（遠足行きたいナ・Mio）

今号のいっぱつ！

母となっても変わらぬ思い

☆久しぶりに、友人に会うことができた。里帰り出産をして自宅へ戻ったが、体調が悪く、手術をし、入院をした。その後引っ越しをしたが、その家はサッシではなく、昔ながらの木枠の窓に、ネジ式の鍵。すき間からは土ぼこりが入ってきて、毎日ぞうきんがけは必至。家事と育児で休む暇がなかった。同じことの繰り返しの毎日。主人は、休日がない職業のため（よく死なないなと思うよ）、家族そろって遊びに出ることはなかった。体力と精神力のゲージがどんどん減り、ノイローゼになりそうな危機を感じた私は、一日だけ家事を放棄した。お昼をごちそうする約束で、ここまで2時間はかかるところに住む友人を呼んだ。

彼女と映画を見た帰りに、生後5カ月になる子供をだっこ紐でだっこしたままウインドウショッピングをしている途中、ゲーセンがあった。いつもなら、女1人でも入ってしまう私なのだが、このときばかりは考えた。自ら行く場所を選べない子供を、人混みやタバコの煙で汚れた空気の中に連れて入り、遊びにつき合わせることは、親としてあってはならない行為だろう。しかし、そばに友人がいたせいか「これもこの子の社会勉強だから」などと思う変な度胸がつき、にぎやかな店内に入っていった。

1階はプライズ物が並んでおり、2、3組の親子の姿を見かけた。しかし、私のめざすものはここにはなかった。2階から、私の眠っている闘争心をかきたてるゲーム音が流れているのを確かめると、階段へと足を運んでいった。たどり着いたのは、ズラリ並んだ筐体の一角。テクニックを盗もうと、5、6人のギャラリーが対戦台を囲んでいた。それを見た私は、荷物を友人に預けた。対戦での敗者が席を立つと、抱いた子供の足がきゅうくつにならないよう、慎重にその席に座った。モニターが見えやすいように、胸元にキュッと抱きしめた後、勝負の要となるレバーとボタンに手をやると、感触を確かめた。そして、そのゲーム「サイキックフォース」にファイト料を投入。長い間、育児のためになし得なかった時間の始まりである。

対戦したいという気持ち一直線で座ったため、基本操作も見ていなかった。お金を入れてから気がついたのだ。私のゲーム歴は、5カ月前で止まっている。しかし、このゲームは新作コーナーにあるほど、世に出て日が浅い。はっきり言ってやったことはなかったが「まあ、前作ブラドで対戦しまくっていたから、なんとかなるさ」と思っていたのもつかの間。

「いないやん…」

こうしているうちにも、キャラ選択のタイムカウントは減っていくので、ここはセカンドキャラのウェンディーを使うことにした。

向かうは玄信。一定の距離をおき、連炎符を置いてきたので、牽制でエアエクセレントを波動コマンドで入力。「ん？出ないぞ。腕が落ちたかな？」と思い、打撃技に変更。接近したところ、玄信はウェンディーの背後へ弧を描きながら回りこみ、ウェンディーをボコボコにしていた。

1ラウンドが終了したので、そのスキにコマンド表をチェックして気がついた。「コマンド変更があったのね。納得」

気をとり直して、第2ラウンド突入。相手の先制攻撃で、ほとんど体力がないウェンディーだったが、なんとか玄信を壁に叩きつけることに成功した。すかさずボルテックストリームを見舞わせてやろうとコマンド。しかしそのモーション中、玄信から発生した円形の波動が、彼女を吹き飛ばした。見慣れない反撃に面食らっていたところに、呪縛殺が命中した。

子育てかーちゃんのデビュー戦は、あえなく敗戦で幕を閉じた。私は、「お母さん負けちゃったよ」と子供に話しかけた。子供はいつのまにか眠ってしまったようで、頭は私にもたれ、白い首筋が見えていた。大音量の音楽が飛び交う中、平気で寝ていられるとは大した子供である。まだ羊水につかっていた頃、毎日のように聴かせていたのでこうなったのだろうか。

友人から荷物を受け取り、そのゲーセンを出て歩きながら、私は子供の未来がちょっとだけ見えたような気がした。

（東京都　されどヒトヅマさん㋐）

Ⓜ母として毎日を送りながらも、ゲームを大好きな気持ちは今でも忘れない。赤ちゃんにもその気持ち、伝わったのかな。いっしょに遊べる日が待ち遠しいね。



➡（大阪府　青流時美さん①）
☆けれど信じてるよ、その心の奥にわずかな光が残っていることを。

Dear Friend

君がいた2P側

☆ガンバード2の発表記事を見た。「もうあれから4年もたつのか…」

私がガンバードをやっていたのは、高2の頃だ。今もだが、シューティングがあまり得意とは言えなかった私は、メストの攻略を参考にチクチクやっていた。あの頃、たくさんのゲームがあるところへ行けるのは、限られたときだけだった。それは部活の試合帰り。私のいた部は、全員（先輩も）ゲーマーだったので、試合のあとゲーセンへ行き、そのあとボウリングをするのがお決まりだった。

「おっ、あるある」と、さっそくガンバードの筐体にコインを入れようとした私。となりには友人T。「メストの攻略読んだし、ここはいっちょさそってみるか…」そう考え、言ってみた。

「いっしょにやる？」

私の問いかけに、即座に、「いいよ」

と答えてくれるT。さっそくトライ。

1面は、私の選んだマリオンの瞬殺法により、ボスをあっという間に撃破。

「あれっ、今何やったの？」

と言うTに、自慢げな私…。しかし、最後まで残機を残して戦っていたのは、彼だった。

「やっぱウマイなー」

などと言いつつ、ちょっとくやしかった。

そして今年、ガンバード2がやってくる。彼とは高校卒業以来、一度しか会っていない。彼は今も、ゲーセンにかよっているのだろうか？昔と同じように、華麗なレバーさばきをしているのだろうか？いろいろあって、人より遅れて大学生になった私のまわりに、今、いっしょにゲーセンに行ってくれる人はいない。また彼は、いっしょにプレイしてくれるだろうか…。あれから少しはうまくなって、以前よりは長く、彼と同じ画面でプレイできる自信はある。

だけど、彼は今、ここにはいない。

今回も私は、マリオンでやるつもりだ。もし彼がここにいたら、誰を使うだろう。狭いコンパネに並んでプレイしたガンバード。ガンバード2に期待する一方、彼とはもうプレイできないのか、というさびしさがつきまとう。

どこにも行っていないのに、遠くなってしまった時間。あかね色の日々を思いつつ、私は今日もレバーを握る。

（岡山県　藤本和明君㋑）

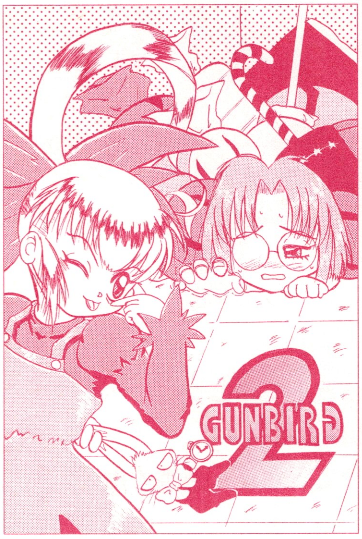
Ⓜゲーム画面を見て、楽しかった友達との日々が思い出せるなんて、ステキなことだね。その友達も、同じように君のことを思い出してるかもよ。

今回から始まる「Ｄｅａｒ Ｆｒｉｅｎｄ」では、君とゲーム仲間や、ゲームで知り合った人との、いろんなエピソードを募集します。１４００字（４００字詰め原稿用紙３枚半）以内で投稿してください。いい話、待ってるよ。あ、「議論の夕べ」も引き続き募集してます。この新コーナーと交代でやっていく予定。

☆アイランドの「議論の夕べ」を読んでから、普通に接していた女性プレイヤーに対して乱入しづらくなってしまいました。普通に乱入するぶんにはいいんですよね？

（東京都　Ｔｅａｏ君㋒）

Ⓜお互い楽しく対戦するという目的でなら、いいんじゃない？気になるのだったら、一応「乱入してもいい？」と、声をかけてから対戦すればいいと思うよ。



⬅（神奈川県　行方燕君③）

Ⓜ今回もまた、この調子でドタバタやらかすんだろうなあ…。



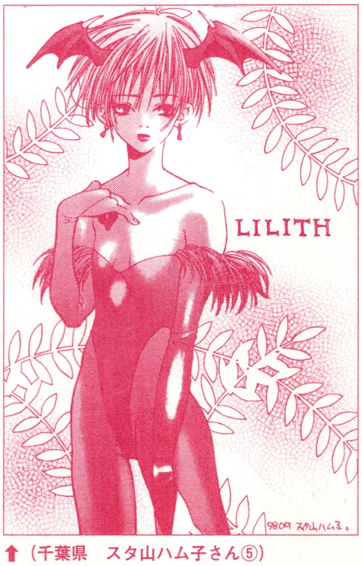
⬅（東京都　しとさますするく君④）

Ⓜ久しぶりの出場でも、腕は鈍ってないとみた！

福田＆Mioから愛のお知らせ
使用済み切手をもらってくれ！

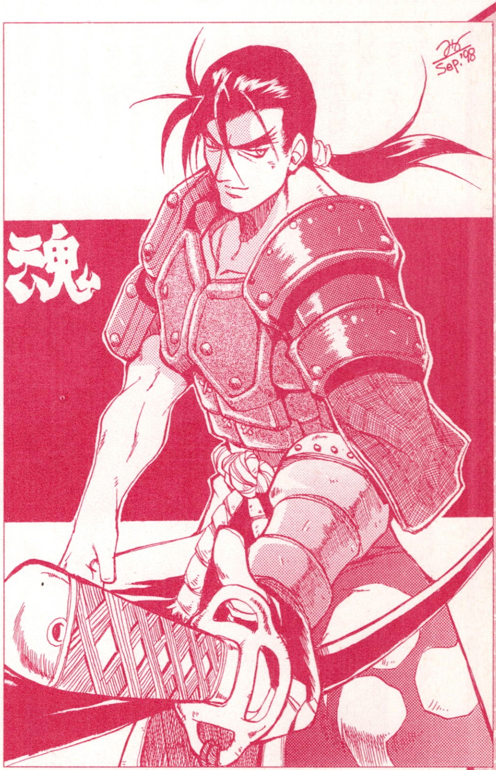
Ⓜみなさんがアイランドに私製ハガキや封書を送る際、切手を貼って送ってくれるよね。この切手たちを、ボランティア団体の方々に役立てていただけたら…と、切り取って保存している。この切手で、ワクチンを買うことができるそうだ。伝染病に悩む、貧しい国の人々を救うために、アイランドも協力だ！

使用済み切手を集めているボランティアの方々、ぜひアイランドまでご連絡ください。折り返し、こちらから集めた切手を送ります。なお、趣味の切手収集目的での応募はご遠慮ください。



⬆（千葉県　スタ山ハム子さん⑤）

☆昨夜、どこへ行ってたの？少し大人びて見えた、彼女のその瞳。



⬆（東京都　みのや君②）

Ⓜキャリバーって音楽もいいぞ！筐体にへばりついてでも聴くべし。

祝！ダフネ発刊記念

悪党アイランド

悪社格付けイズム

秘密結社 シャドルー！…B-（マイナス）

B-（マイナス）はシャドルーのトップベガ総統に敵が多すぎるのでつけました。とかくストリートファイターに狙われるのでおちおち路上も歩けず、命が100万個欲しいぜいーISM。

しかも今回のZERO3ストーリーの中で、バルログ・サガ夫・バーディーの幹部クラスが非常に裏切りやすいことが判明しました。忠誠度が低いのでしょう。武将として失格です。

戦闘員の数が多そうなのがシャドルー社の長所に見えますが、洗脳による支配という形を採択しているためもろすぎます。トップが倒れたらシャドルーはヤバいでしょう。

さらにZERO3では世界転覆の切り札的商品「サイコドライブ」を投入するも、野獣や女子高生、あまつさえダンでもお手軽に破壊できるという醜態っぷり。駄目ッス。

つーわけでシャドルーには入社したくないです。

（東京都　黒鉄12000君㋮）

㊎シャドルーに若手が増えたのでこれからの業績・悪行に期待大。でもキャミィは青田買いすぎると思います総統。

↓（青森県　黒川春姫さん⑦）
☆摩天楼の最上階が良く似合う悪ね。





↑（新潟県　槇原ノリスケ君⑥）
☆友情はサイコパワーで買えない。

トゥエトゥエとはなにかね？

☆サイフォートゥエトゥエ、ランドメーカー、きらめきスターロードと、最近タイトーにハマリまくり。そうそう。きらスタ、1回だけ1コインで七面までいけたんですよ。

タイトーといやあ、サイフォーEX、ファイターズインパクトA、電GOEX、まじでー卒業告白大作戦、Gダラ新verときて、いまだにカイザーナックルEXが出ないのはなぜ？

サイフォートゥエトゥエのコミックアンソロジーを買おうと思ったが、表紙のパティの顔が怖くて買えなかったヨ。

（兵庫県　DEC君㋔）

㊎トゥエトゥエ。トゥイエは「（木杓子などで）かき混ぜること」と洋菓子辞典には載っている。↑異様に関係ない。

☆友人の間で、V－ISMのVは何の略か？という話題でもちきりです。ヴァリアブル？（オリコン中は攻撃判定が2人になるため）ヴァリエーション？（連携を考えるのが重要なため）いや違うヴォンテージだ!!

ユーリとユーニのヴォンテージファッションはかなりE!!

（岐阜県　VEGA－ISM？君㋕）

㊎Vといえば、現在編集部の一角でV.G2部（前回コンスポ参照）発足の気風あり。入部希望者は猛者通をチェック。

☆8・30／9・15号のアイランドの冒頭で投げやり500％とあったが俺は投げやり750％だ！そして来月には820％になってることに是が非でも期待してください。

（福岡県　M.SHIBA.君㋖）

㊎投げやりといえばオーシャンハンターたちの銃って錆じゃないんだよね。あんまり投げやりだとウツボ3匹にかまれまくるので700％ぐらいにとどめときませんこと？

☆僕は小学生の時からGAMEST読んでるほどのGAMEST崇拝者です。

でも、高校生になって古いGAMESTを残すようになって気付いたのですが、GAMESTの表紙の取れやすさは尋常じゃありません。

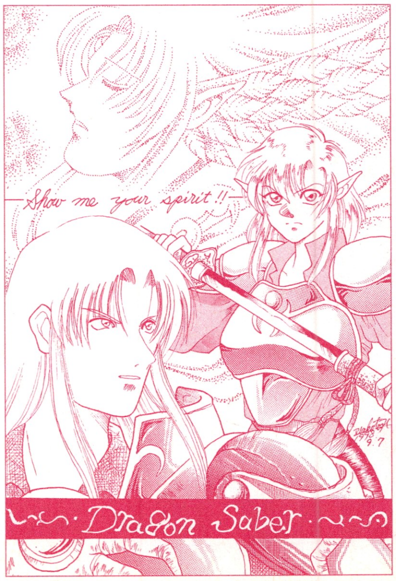
残しておいたGAMEST18冊中7冊表紙がなく、取れているのが3冊あり無事に残っているのは半分もありません。僕の本の扱い方が悪いのでしょうか？

なにか良い対処法がもしあるのならば、読者の皆さん教えてください。

（滋賀県　初心者ゲーマー・ユキ君㋗）

㊎私が青かったころ、古いメストたちが原子崩壊していく様を見て「スキャナ買って全ページデータ保存する！」と夢を見ていました。バインダー購入以外で使える保存法があったらはみ出し情報局まで。

↓（福島県　森田真琴さん⑨）
☆神よ！我らにこの地を取り戻す力を！



↓（テコン道　16倍掛け隊⑩）



↓（広島県　タカアシ君⑧）
㊎刑事汁を逃さないのがコツね。



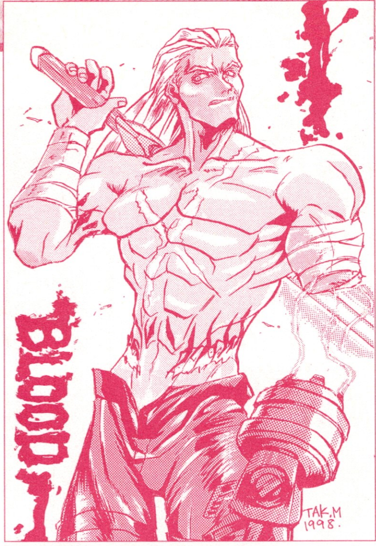
のんきな日常

♨仲よく「サイコソルジャーリミックス」を合唱する麻宮アテナ+ベガ様+ローズ（強引に連れこむ）を想像したら、楽しい気分になった。
（長野県　Kさん㋘）
Ⓜベガ様も、サイコ女子高生の魅力にはかなわず近づくも、照れが入ってローズを道連れに！てな感じか。あと、サイコな飛び道具は、みんな球形ですか。ん？

♨この前、ある店のゲームコーナーでメタスラ2をやってたら、ポカミスで死んでしまった。思わず「…殺してやるッ…！」とつぶやいたら、近くでZERO3をやってたガキが、ビクッとしてこっちを振り向いた。…たぶん、変人だと思われてるな俺…。
（神奈川県　齋藤秀和君㋙）
Ⓜ子供「い、今『殺してやる』って…」
その友達「そう言えばあのゲーム、さっきからギャアアア！って叫び声がずっとしてるよね…」
子供「怖いゲームなんだきっと…」
友達「きっとそうだ…！」
などと、実際の画面のコミカルさなどつゆ知らず、子供たちは勝手に議論するのだった（だいぶフィクション）。

♨やりました!! ICBMが出せるようになりました!!（大型も!!）これで毎日がキノコ雲です!! その上、相手と心中したり、サンクチュアリで自爆したり!! あーもう、最ッ高ーッ！次はアジムでも使って、自爆ライフをエンジョイしようかなーッ、てな毎日っす。
（茨城県　ミサイル大名君㋚）
Ⓜんもう、某国のミサイルが、日本付近の太平洋に落っこちたばっかりだっちゅーのに…マジでのんきなお人。

♨金はないのに時間はあった。「なら働け」と人は言うなれど、「貧乏暇なし」言うやんか（ウソっぷり）。つ～ワケで、すてて祭りの気配を嗅ぎつけ、G－Model に出向く私。
さて、待つ間に「シルバーガン」なんぞをやろか…なんて思ったら、店内はKOF98大会の真っ最中。ちょっち小生くじけてみるも、「今夜徹夜でやるも～ん」（↑こんな態度だから上達しない）と開き直って店の外で待つずると、一見してそうとはわからない一般的な方々が、店の入り口に群れだした。…まさか…。
そこへ御大、福田氏登場。むぅ、エロス村村長にして元アイランド投稿人とは思えぬほどの紳士社会人っぷり。さらにその後登場なさったMio女史も、実に心地よい一般的な美人の方で、とてもアイランドで…あ、いやゴホゴホゲボァ。何でもごさらんですたい。
そして、店の前にいた「一般人にしか見えん」てゆ～か「羊の皮をかぶったプレデター」な方々が、担当のお二方に群がりだした。我々は、五重のパスコードと、生体感知システムで防護された、新声社ビルの裏口から内部へと連れ込まれる。むうぅ、ここを通れば、二度と親の死に目および、松たか子には会えないという恐るべきゲートを、我々は潜ったのだ。
そこで新声社きっての識者である、猿渡・霜田両氏をも交えての座談会形式で語られたお話の内容は、「うリアッ上」「中国人」（Ⓜ時期アイランドの外ワクにいたアレだ）「むーちゃん後援会」「一般化計画」「素粒子砲」など（一部詐称）、実にセンセーショナルかつCIAもビックリのシークレットファイルっぷり。さすがだ投稿人、すごいぜ投稿人。俺みたいなパンピーじゃかなわねェ。
そして、たっぷり3時間強、我々は奇声とスワヒリ語の交じり合った南方言語で語り合った。辛くも生還を果たした一部の投稿人同士は、熱い魂で再会を誓い合い、今は解散する。
いつかまた、地球に温暖化よりもデンジャーな危機が迫るとき、我々は再び団結することだろう。ありがとうスーパーヒーローズ、ありがとう投稿戦隊アバレンジャー！ボクらは君たちのことを、五分二厘は忘れない!!
P.S. ナマの渕健氏初目撃。くぅ、ちょっとチビりかけた。くぅ、カメラ持参の女性ファンまでいるとは、色男でんなぁ。…夜の部、どうなったんだろう…。
（千葉県　ちくわミサイル核満載君㋛）
Ⓜ例の読者イベント、来てくれたのに集合場所がわからず帰ってしまった人もいたそうで…ゴメンなさい。次回があるなら、もっとわかりやすくします。ちくわミサイル君は物静かで、一見するとフツーの人で、とてもアイランドであんな…ガハッ！ガハァ！いや何でもない。ハアハア。



↑（北海道　真蒼毅さん⑬）
Ⓜきわめて個人的なコメントで恐縮ですが、やはり腰のあたりが…ポッ。



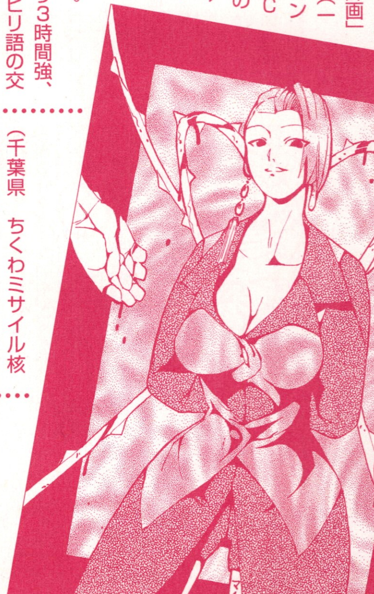
↑（大阪府　そきめれさん⑪）
Ⓜロボットアニメが好きなら、感涙にむせびながらやれ！って感じ。

↓（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん⑭）
Ⓜ「ポストカードとして使えそうなイラストに」とご本人談。色もつけたくなるくらいかわいい



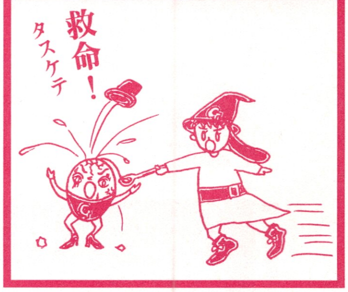


↑（東京都　河見恵さん⑮）
Ⓜマイトのストーリーを知って、すごく胸が痛くなった…。


↑（神奈川県　アラヤ鹿金君⑫）
☆あなたと私のからだ…飾られるオブジェになるのは、どちらかしらね…。

暴満館

~The House of Full Violence~



ZERO3 ポイズニック・エレキ・ウェーブ(毒電波)

☆ストⅡ以来だ。2D対戦格闘にハマったのは。いろいろかじってみたが、どれもハマるほどのものではなかった。

ストⅡXもヴァンパイアもZERO1・2もそのほかも。なぜだろうか。理由の一つとしてキャラクターがある。キャラクターとはプレイヤー自身の主義そのほかかを投影するものではないか？ならば半端なヤツは使いたくない。キャラクターと、私個人的な使いやすさ、ZERO3にはそれら2つを併せ持つ娘がいた。

んで、とどのつまりナウなヤングはディスコでフィーバーな80年代を生きたかった俺としてはかりん嬢が素敵。脳髄が引き寄せられメルトダーウンてな具合だぎゃ。おっと名古屋弁だからってこんなしゃべり方はしないぜ…。

そんなこんなでかりん様を使いCPU戦プレイ中、おっ乱入されたか…バイソン。

「こんなやつ俺の近接LV.3"強化人間式"皇王拳（9割外す）でポイだ！ターンパンチ？木霊・壱式ぃ（夜叉返しのこと）!! あぁっ跳ぶなこのやられ悪役がぁ！スカットアッパー（しゃがみ強P）!! OUCH!!うおぉ高笑いキャンセル永田修召喚（←召使い、勝手に命名しました）!!

うむ、なんとかOKだ。跳ばして落として足払い合戦の頃から時間が止まったままの俺にはちとツラいが。

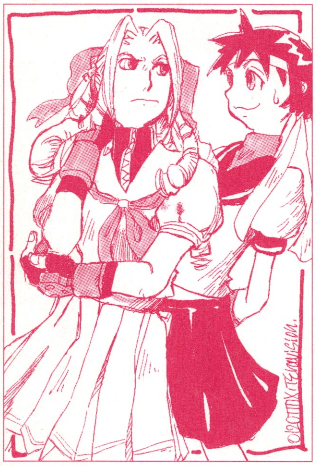
で、本題なんだがかりん様の何が俺のハートにイグニッション？いろいろあるがズバリ縦ロール!!!くうぅぅぅ辛抱たまらんぜよ。鉛筆に絡めてみたり、ひっぱって離したりしてえよ。なあ？

これを読んで8割方、うんにゃ9割6分賛同できる君よ！「縦ロールの会」に入れ。おそらく少数精鋭の猛者どもがそれはそれは猛るのだろうよ？入らないのか？いいや入るだろう（反語）。

…駄目か？つーか俺以外いるのか？いるならポイズニック・エレキ・ウェイブプリーズ。

（愛知県　LOW君㋜）

㊓かりん嬢のしゃがみ強パンチには「鷹落とし」といういかにも対T・ホーク専用な名称があるからそれで統一してくださいな。



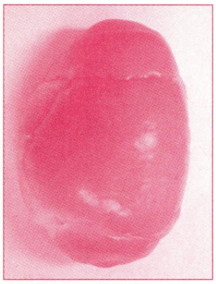
↑（滋賀県　0120TMX君⑯）
☆思わずのけぞる高圧的態度。

神皇家非公認「縦ロールパンの義」

ルールはいたって簡単。近所のパン屋やコンビニなどでかりんお嬢様の髪に近い感じを出している「ロールパン」を入手、写真を送った者の勝ちだ。うわ意味ねえ企画。

パン焼き機で自分だけの「オリジナルロールパン」を作って撮影するという荒技もありだ。色はかりん嬢のような黄色でなくてもOK。大会の必然性に悩む前に応募してくれたまえ。実物を送られてもカビちゃうので写真で頼む。

締め切り：11月10日必着
宛先：アイランド内「縦ロールパン選手権」係



エロス村

☆神聖ツルペタ帝國の諸君!!（㊓いきなり世紀末）我らの苦難の日々がついに報われる日がきた!!我らの未来を照らす一筋の光、その名は「ガンバード2」！「ホットギミック」でその健在ぶりをアピールしたマリオン様（㊓正確にはミリオン）は今回なんと9歳だ！ビバ魔鏡！っていうかロリコン科学者！

オレ様的にはタビアとペアで「ホトギミ3」登場超希望、おしおきはスクール水着 or ブルマ。もしも願いがかなうなら、オレ様はツルペタ帝國代表のジャンファイターとして、この命がつきるまで戦ってみせよう！

ハイル！ツルペタ!!

（帝國臣民は大声で100回斉唱）

（神聖ツルペタ帝國　安印美弥君㋞）

☆ガンバード2世界のどこかに「特定人物を永遠に9歳にする薬」あり。がんばれ。



←（福島県　桜河志郎さん⑰）
㊓巫女さんいじめ（いじめられ）はエロス村秋行事だったりする。

脈拍150突破イン クライムファイターズ

☆バトルガレッガを犠牲に入ってきたゲーム、それがクライムファイターズ2であった。当初は「だれがこんな古いのやるんじゃりゃー（石川弁）」とのたうちまわっていたが、やってみるとあら素敵。モニターからはジャレコの「破兆」なみのインパクトが襲ってきた！

ゲーム内容はコレがコナミの創るゲームか？と思わせるほどのアバウトさ&天衣無縫さ。ザコに数発殴られれば即死するし、煉瓦一発でザコを倒したり、プレイヤーキャラ全員がジーパンに色違いの服であったり（以下略）。とかなりムチャクチャというか凄すぎ。

今のところ5面ボス前までが限界だがなんとかなりそうなところがとても楽しい。貴重な存在です。

（石川県　墓石牛乳君㋝）

㊓先々週のドリームマッチ（警官ルックのゲイ）といいなにかとクライムづいているアイランド。DJシミュレーションゲームの後は犯罪シミュレーションか？操作系はバット&火炎ビン（いかんて）。



←（大阪府　たけのこ星人君⑱）
㊓マージャンができない？とりあえずロンボタンはいつも連打しておくといいよ。まだ時間はあるから麻雀を學ぶがよいデス。



➡（東京都　素敵☆凡人君㉗）
Ⓜ自動改札通過シーンもぜひ見たかった。



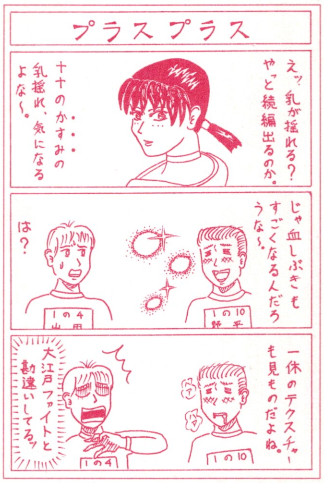
➡（静岡県　中村英明君㉘）
Ⓜある意味暴走してらっしゃいますな。



⬆（東京都　K−1君㉟）



➡（青森県　黒川春姫さん㉙）
Ⓜ大人の悲しみなんだよね。



➡（千葉県　残九郎君㉖）
Ⓜ三平の必殺技グラフィックも美麗に!!…なるかもしれんの。

立派なゲージツ 超芸魂

おやつでも食べながら見てね つっこみ三昧

☞ZERO春麗が、髪をほどいてバルログ風に編み、ケンのリボンを頭に巻き、リュウの道着の上をつけ、さくらのスニーカーを履いて、ダンの「よゆうっス」ポーズをとったら、まんまユ○・サ○ザキになると思う…。
（沖縄県　時代遅れの漢君(た)）
Ⓜじゃあ元キック（しゃがみ大キック）は、単にスパった技だったりしてナ。

☞胴に手を回すのがジャーマンスープレックス。わきに首をつっこむのがバックドロップ。わかんない？あーもー。じゃあ、後ろ向いて立ってみて。
（神奈川県　乱心丸君(ち)）
Ⓜはーい、こう？…ってうわ！バックドロップって、技かけるアンタのほっぺに、モロにアタシのムネが!!やめてえぇ!!
　で、ジャーマンは、アタシの背中にアンタの顔が。このまま倒れるとアンタは下敷き。だからジャーマンは、頭を支点にブリッジするわけか。よーくわかった。
　No.234のAの疑問に答えてくれた みなさん、どうもありがとう！これで投げキャラが楽しく使えますわん♡

☞福田さんとMioさんは、普段どんなゲームをプレイしておられますか？
（宮城県　タカアシガニ君(つ)）
Ⓜ私は格ゲーが多いです。現在はもっぱらストⅢ2nd。ほかにはビートマニア2nd、D&D2Ⓡなど。サイキックフォースに手を出したい今日この頃。
㊐まあ広く浅くおもにレゲー。ときにオラタン、ところによりすくすく犬福。



⬆（北海道　筆銀君㉕）
Ⓜ黒板でも…可…（ガクッ）。



⬆Ⓜまちがいないね。㉒



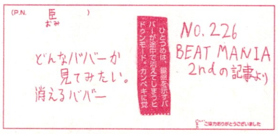
⬆Ⓜミ、ミカチュウ!!⑲



⬆Ⓜ雷は出ません。㉓



⬆Ⓜその前に炎出してくれんと。⑳



⬆Ⓜ新キャラ!?㉔



⬆Ⓜ人生ホームラン野郎再び。㉑



↓（福岡県　ハイパーT君㉜）
(福)あがめられぬ神は無力。



↑（東京都　D.T.K.サイコドライブ君㉛）(福)若い力がほしい。



↑（愛知県　ズオウ・リアキ君㉚）
☆切り抜いて鬼門の方角に貼ろう。



飛び出せ 超警視庁アクションゲーム保全課分室 刑事部屋!!

●滋賀なっちゃんビワコオオナマズ事件●

担当：デカ山長助
デカ山長柵



↑☆物証αβ提供
（滋賀県　ミンメイアタック君㉝）
物証α
↓
物証β



「オイース！刑事長殿!!滋賀でコロしです！ガイシャはビワコオオナマズ36歳男性！」

「オイッ～ス!!俺がデカ山長助だ!!なにぃ！テロリストのヤツラのしわざか！ファ○○！で、聞き込みは？」

「とりあえず付近住民の（福岡県　ゆみりんさん(て)）から有力なネタがあがってます!!『ダイナマイト刑事2を一緒にやってくれる女の子募集。いや、私も女ですが。だってえ、皆、画面を見るなり〝うわぁ～〟って言って変な顔するんですものォ』だそうです、刑事長殿!!」

「もいっちょオイ～ス!!ってこらぁ!!…」

「ドギューン（敵の銃声）」

デカ山長助（再殉職）

「デ、デカ長ー！くそっ！俺のゲルマン流忍術で…」

「シュパッ（卍手裏剣）」

デカ山長柵（殉職）

犯人募集!!

「刑事部屋!!」では新米刑事および容疑者諸君のアクションゲームに関する疑問、質問、脅迫、爆破予告などを受けつけているぞ。前回と募集要項が違うけど気にせず投稿だ！

事件解決

取調室

「刑事長！ついにホシが自供しました。ホシは（広島県　女賀寅燻郎君(と)）←ホシに君づけ。

『デカ2でケーキや肉マンを食えることを知らないやつが多すぎる！

そのへんフォローしとけデカ部屋！』

だそうです！刑事長殿！」

「オイィース!!!そうか…ってコラァ!!!ゲーメスト10／15号P.66で食えることを説明しているではないか！」

「逮捕ですか？」

「まあなんだな食ってライフにするのは簡単だが、ブルーノ警部補たちが真剣になって寿司や肉マンを敵にぶつけている様が絵になって面白いのだ!!そう思うよ。

ただし、これはあくまでデカ長の主観だからな!!」

物証ε



「そいつはサクセスですデカ長！それからついでに共犯の（東京都　快楽天君(な)）もゲロさせました！

『エディだと楽にクリアできるんですけどジーンでは難しいです。どうすればいいんでしょうか』どうします？」

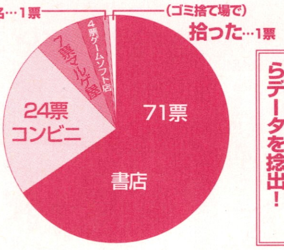
「オイィース!!!じつはジーンでクリアはデカ長でもちとキツイ。関節技のコンボが見た目ほど敵のライフを奪えないんだな、これが。刑事の上にも三年というから三年は練習だ」



→（千葉県　会田惣君㉞）
「これがアメリカの現実なのですか刑事長殿ッッ!!」

デ〜タデゴ

●9/30号アンケート
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？奥さん
アンケート108通（人の煩悩の数）からデータを捻出！



ゲーメストは拾える

☆やはりというか当然というか、ゲーメストは書店で購入されるが基本スタイルのようだ。本屋の名前でイカシてたのが神奈川の「よむよむ桜ケ丘店」。うぬう〜ナイス店名。

誤植（ゴショク）なまはげ

読者アンケートの誤字を探せ

ジス学→ジャスティス学園
読サビNEWGOOS→GOOD
ファイターズレイヤー→ファイティングレイヤー
ジョショ→ジョジョ
TOTOの奇妙な冒険→JOJO
DOJINコーナー→DOHJINコーナー
長江仙鬼奇怪王→超鋼戦紀キカイオー
エスブレイド→エスプレイド
坂垣恵介→板垣恵介
雀太→雀犬
代々木アニメーリョン→アニメーション
INFOMATION→INFORMATION
スプリガソ→スプリガン
対戦ホ…トギミ…ク→ホットギミック
バーチャロン月″→判読不能

☆誤字する読者はいねーが⁉ってなまはげに似てないね。なまはげに頭かじられたことないんですよ。

さて「リニューアルしても誤植雑誌」だの「インパクトのある誤植がない」と褒められ続けたメストはついに禁断の「逆誤字狩り」を開始！

ジョショって三国志の武将にそんな人がいたような。

DOJINコーナー…誤植は繰り返す。エスブレイド、おいおいデスブレイドかと思ったよ（思わんよ、上原）。アニメーリョン、もうちょっとでアニメーリュンだったりゅん、おしい。バーチャロン月″、君は異次元人だね。くれぐれも創作誤字はやめてね！じゃ、合言葉は「重装甲陸戦兵器」『ワイズダック！』↑（5人で）

アイランド大賞ノミネート作品発表

綴じ込みサイキ表紙の7／30号アイランドのノミネート作品を百物語風に発表してみましょう。イラスト作品はエンジェランを描いてくれた福岡県の結希猫君に決まりました。ロウソク一本消える。

イラスト次点は富山県都氏さとみさんのバレッタや広島県の女賀寅燻郎君のマンガにも多くの票が集まっていました。ロウソクまた一本消える。

文章部門ではP82大阪府灰色の哪吒君の女性差別問投稿に決まり。結論うんぬんの前に一言「がんばれ」と言ってくれるっていいですよね。

文章次点組は今月のいっぱつのZAX君や神奈川県斎藤秀和君が熱く激しく同票。おめでとうございます。

続きまして、8／15号アイランド大賞ノミネート作品発表始動。文章は今月のいっぱつを飾った長野県GUU君に決まりました。電GOハイスコアの行方はどうなりましたか？千葉県の空キャン無式君にも票集中、アイランドはアーケードゲーム専門誌なんだよね…。ナイスボケ。

イラスト部門は愛知県山野弓矢さんのハニーが1位と相成りました。おめでとうございますー。あと地図に記されない村エロス村のスタグラ普及ネタが鬼の追随を見せました。妖怪ポストならぬエロスポストを作るときか。

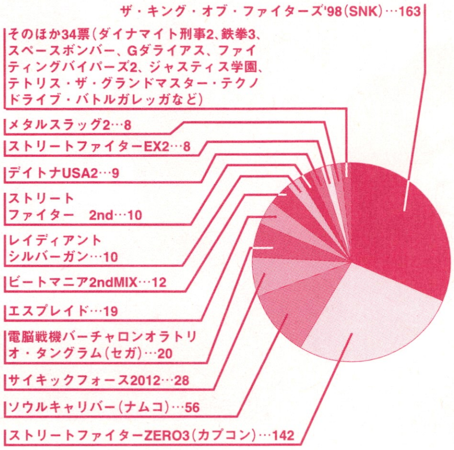
7／30号イラスト部門アイランド大賞



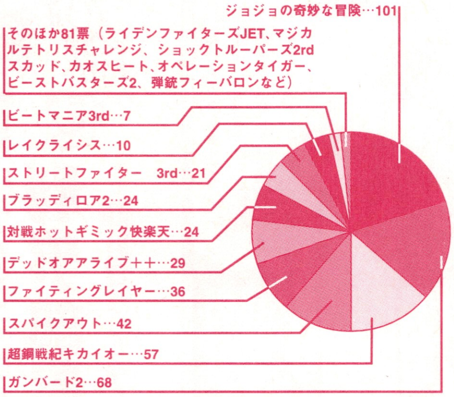
7／30号イラスト部門2位



9/30号アンケート「今、熱中しているゲームはなんですか？」



9/30号アンケート「早くプレイしたいゲームはなんですか？」



☆今にはじまったことではないがアイランド文章投稿が少ない。キシリトール発祥の地フィンランドで虫歯になる人の割合ぐらい少数です。

1年に数回おこる文章ネタ飢饉に対しアイランドエルダー田渕氏から計略をいただいたりしてしのいでいるのだっ。ニューゲームが出た時は投稿チャンス、プレイした感想をハガキに書き込んでくればいいのだから。頼みましたぞ！



⬆（神奈川県　行方燕君）
☆編集部では歯槽膿漏人間は少数。みんなしっかり歯を磨いているのだ。

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-10GM

バンタン電脳情報学院

ゲームスタジオ

入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県 ☎（　　） -
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市私都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込欄

各イベント共、参加費は無料です。

学校説明会

開催日：平日随時

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月 □日 □時希望

入学模擬試験

開催日：10月18日

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査以外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

参加希望

YES　NO

特待生制度対応学校説明会

開催日：10月25日

学校説明会で行われる説明内容の他、特待生制度の解説や過去における特待生入試の傾向と対策の解説等をいたします。特待生制度を利用して入学をお考えの方は是非ご参加下さい。

□時希望

一日体験入学

開催日：11月3日

バンタンで行われている授業のダイジェスト版を体験していただきます。もちろん講師は現役のプロフェッショナル！　ゲーム業界の現状と、ゲーム業界が必要としているノウハウを自分の目で確かめてください。

参加希望及び希望コース

YES　企画・シナリオ　プログラム

NO　グラフィック　サウンド

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に◯を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　☎（　）　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

キリトリ線

YOU GET A POWER ! VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE



伊野前幸子
ゲームプログラムコース1年在籍

今までプログラムなんてやったことなかったから、授業は簡単だなんてことはありません。私だって壁にぶつかりっぱなしだから、かなりパワフルに頑張っているんです。でも、分らないことがあっても質問すれば、先生はちゃんと答えてくれるんですよ。

VANTAN`S POWER FLOW

業界と共同で構成されたカリキュラム / 現場と同等の開発環境 / 最大35名の少人数制、実践的授業 / 職種に対応したコース設定

↓

現役のプロによる講師陣（総数60名以上）

YOU GET A POWER !

「電脳工場」を軸とした100社以上の企業とのコネクション

就職ガイダンス
学内企業説明会
（参加数60社以上）

作品発表展示会(vantan expo, vantan creators fes)
学内採用試験

就職率（97年度実績）80.3%
希望職種への就職率（97年度実績）96%

就職実績企業抜粋
アトラス、ソニー・コンピュータエンタテインメント、スクウェア、ナムコ、コナミ、カプコン、タイトー、ゲームアーツ、ワープ他、自社設立等。

POWER

プロとしてゲームを創るための力が欲しい。
自己満足で終わらせるのではなく、誰にでも認めてもらえる力が…。
現役で活躍しているプロが、その力を余すことなく与えてくれる。
それがバンタンの「Game Studio」だ。
本物の力が欲しいのなら、もう迷っている暇はない。



斉藤智章
ゲームデザインコース1年在籍

入学してから半年近く経ちましたけど、コンセプトワークとか企画書制作とか、実践的な授業を受けてます。先生達は「業界にいた人」ではなく「業界にいる人」なので、教えてもらうことにとても説得力があるんです。やっぱりこの差は大きいですよ。



塚原和美
ゲームプログラムコース1年在籍

周りの皆と同じように大学へ進学したんですけど、大学で就職のことを調べてみたら、ゲーム業界への就職は難しくて、うまく行っても営業か事務でしか就職できないってことが分ったんです。それで「このまま大学にいちゃいけない」って思って、バンタンに入学し直しました。

['99年度募集コース]

●ゲームスタジオ

2年制　ゲームデザインコース
　　　　ゲームシナリオ&ライターコース
　　　　ゲームグラフィックコース
　　　　ゲームプログラムコース
　　　　ゲームサウンドコース
4年制　ゲーム開発研究コース

●デジタルプロダクトスタジオ

2年制　CGデザインコース
　　　　コンピュータアニメーションコース
　　　　DTMサウンドコース
　　　　映像コース
　　　　インターネットデザインコース　-NEW！-
3年制　ネットワーク放送コース　-NEW！-

[イベントスケジュール]
ただいま予約受付中！（イベント参加費無料）

学校説明会	平日随時（10：00〜17：00の御都合のよい時間）
模擬試験	10月18日（日）
特待生制度対応学校説明会	10月25日（日）
一日体験入学	11月3日（日）

入学願書受付中！！

['99年度学校案内書無料送付中！]
当学院の関することやイベントの詳しい内容等についてはフリーダイヤルをご利用下さい。また、資料請求（無料）は備え付きのハガキの他にフリーダイヤルでも受け付けています。

フリーダイヤル
0120-51-0505

バンタン電脳情報学院
〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14-10GM

カラーアイランド

●人気投票コーナー●

担当：ギィ

タイトルこのままで行っちゃおっか（笑）。優柔不断な私が悪いんです。ついにEメール投稿受付開始だ。

仮

ども、ギィです。誤解している人が多いようですが、アイランドとは担当者が違うんですよ、実は。というわけであらためてよろしく。

それと、西向侍君、田中テムジン君。FDの1枚がクラッシュして読めませんでした。

さて今回はついに、前号の月別順位の影響を受けて、総合順位も変化を見せました。

とはいえ、俺のトップ独走は変わらず、加速さえしているように見えます。2位のリュウもかなり安定した人気で得票を伸ばしています。

注目株は春麗、モリガンを蹴落として3位に這い上がってきたダン、そして俺を追って4位に入った京サマ、そしてランキング外から一気にエミリオ君が上昇してきました。

このとばっちりを受けたのが春麗、モリガンの2人。

そして初登場のかりんお嬢様。月別順位ではさくらを破ったお嬢様ですが、総合順位では一歩及ばなかったようです。そのさくらも順位を上げたが逃げ切れるか？

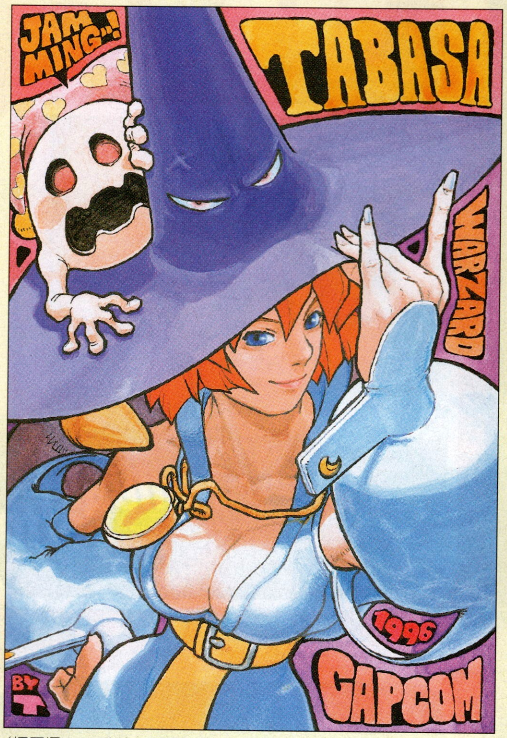
月別6位のルガールはどこに…あ、いたいた。まだ上位を狙える可能性はあるね。



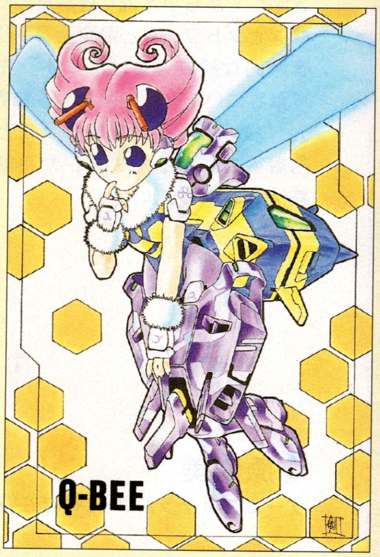
（三重県　エンセン宮田君Ⓑ）
☆期待の新作ファイティングレイヤーの主役（？）テツオです。それにしても「濃い」。



（埼玉県　彩文君Ⓒ）
☆憧れのあの人に会うために…って、定期入れの写真はいったい誰なんだ？



（福岡県　ハイパーT君Ⓐ）
☆放浪の天才魔学者タバサ。「さて、次はどのゲームに出演しましょうか？」



（埼玉県　九頭竜剣之助君Ⓓ）
☆高機動ユニット装備でスピードアーップ！でも行動原理は「オナカスイタノ」



（東京都　閻下芽久美さんⒺ）
☆とっかーん。犬まで青スジたてて気合入ってるのも珍しいです。

年間人気投票

（'98年4月〜8月 累計）

順位	名前（ゲーム名）	得票数
1位	八神庵（KOF）	276
2位	リュウ（SF）	141
3位	火引弾（SF）	111
4位	草薙京（KOF）	97
5位	春麗（SF）	92
6位	エミリオ・ミハイロフ（PF）	85
7位	モリガン（VP）	80
8位	春日野さくら（SF）	66
9位	神月かりん（SF）	65
10位	ギース・ハワード（餓狼）	64
11位	ザンギエフ（SF）	63
12位	テリー・ボガード（餓狼）	61
13位	リチャード・ウォン（PF）	59
14位	ケン（SF）	57
15位	ルガール・バーンシュタイン（KOF）	52
16位	ナコルル（侍魂）	51
17位	山崎竜二（餓狼）	50
18位	リリス（VMP）	49
19位	キース・エヴァンス（PF）	48
20位	ブルー・マリー（餓狼）	46
21位	レオナ（KOF）	45
	矢吹真吾（KOF）	
23位	七枷社（KOF）	44
24位	刹那（PF）	43
25位	パティ（PF）	
26位	麻宮アテナ（KOF）	42
27位	不知火舞（餓狼）	40
28位	バイス（KOF）	38
29位	コーディ（FF）	36
30位	ガイ（FF）	35
31位	ビリー・カーン（餓狼）	34
	バレッタ（VMP）	
33位	クリス（KOF）	32

注：人気投票はゲーメストアンケートの投票を集計したものです。15日発売号で累計、30日発売号で月別ランキングを発表します。



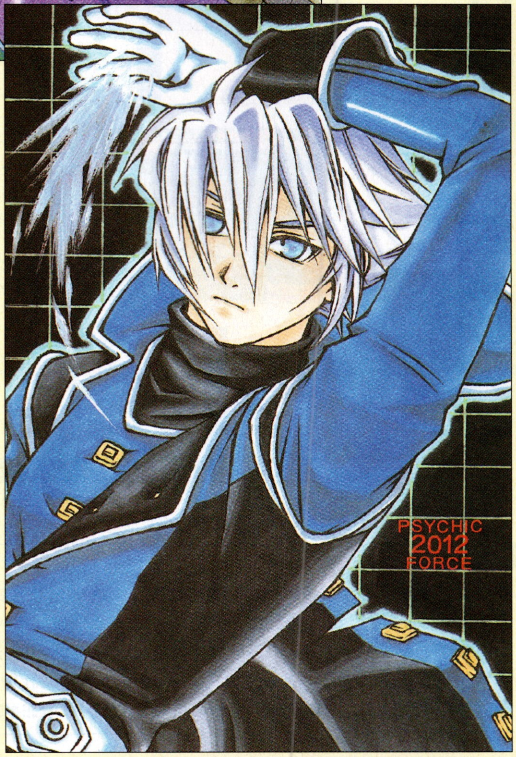
（富山県　都氏さとみさん①）
☆なぜか日本茶と白いご飯にレンゲだけど さすがは香緋（？）違和感ありません。



（千葉県　江崎あおいさん⑪）
☆ちょっとおねーちゃん！ちょうちょなんて 追っかけて大丈夫？



（東京都
柄部レイコさん⑥）
☆エミリオ君のカライラはなんか雰囲気が似たものが多いです。彼のイメージゆえか？



（大阪府
虎杖せなさん⑥）
☆カライラではエミリオ君と並ぶ高倍率キャラ、キース様。
やっぱりマント欲しかったなぁ。

CG特集 作品募集！

最初の募集告知以来、予想以上にCG作品のデータ投稿が多く寄せられています。ホント、アリガトウ!!

そういうわけで今度、当コーナーでCG特集を組んでみたいと思います。それにともない、試験的にＥメールによる投稿も11月15日まで期間限定で受け付けます。投稿規定は基本的に通常のデータ投稿に準じます。

・Ｅメールに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一ＬＨＡファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

・ファイルサイズの制限は特にもうけませんが、アップロード、ダウンロードの時間短縮及び確実性の向上のため、やはりできるだけフロッピーに収まる範囲内（圧縮後1MB前後）でお願いします。

・また、ゲーメストホームページ上でも同時に募集しています。興味のある方はこちらへ。

<ホームページアドレス>
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/
Ｅメール投稿のメールアドレスはこちら。
<メールアドレス>
「cg-post@shinseisha.co.jp」

締切
11月1日
（CG11月15日）
（必着）

カラーイラスト募集!!

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品を送ってくれ。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

<データ投稿時の注意>
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめＣＭＹＫカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。
一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。
MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。
特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

宛先はこちら
〒101－8935
東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト　カラーアイランド人気投票（仮）係まで
コーナータイトルの応募もこちらへ

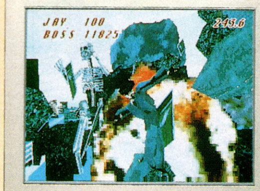
	レインボー・ミカ（SF）	
35位	ストライダー飛竜（ストライダー飛竜）	30
	ソフィーティア（ソウルキャリバー）	
37位	ユリ・サカザキ（KOF）	29
	ウェンディ・ライアン（PF）	
39位	キム・カッファン（餓狼）	27
40位	シェルミー（KOF）	25
	豪鬼（SF）	
	スペシネフ（VR）	
43位	マチュア（KOF）	24
	アファームド・ザ・バトラー（VR）	
45位	エドモンド・本田（SF）	22
	バルログ（SF）	
	ベノム（MvsC）	
48位	マイト（PF）	21
	クラーク（怒）	
	ジョー・東（餓狼）	

「実践派」ゲームスクールなら、HCS(ヒューマン クリエイティブ スクール)。

ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。

No.1

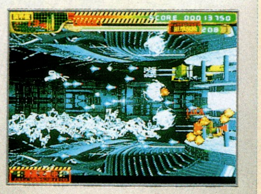
'97年度
◀卒業制作
&
課題作品▶



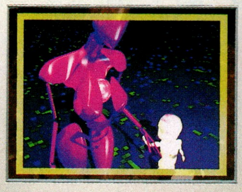
5つのステージで展開。
"単純・爽快"な
ハイスピード無重力
アクションゲーム。
'97最優秀作品



カーデザインも
操作感覚もとことん
リアルな通信対戦
レースゲーム。
多人数プレイ可能。
'97優秀プログラム賞作品



ハイテンションな
サウンドと、
秒間2千80万ドットの
超高速描画が融合した
MOVIEシーンは必見！
'97優秀グラフィックス賞
&サウンド賞作品



タイトル「手をつなごう」。
メッセージ色の強い
仕上がりの、静止画。
3D課程1年生作品



「Bike」のもつ
フォルムの美しさを
リアルに再現させた
MOVIE。
3D課程1年生作品



オリジナリティ
あふれる、
女性ならではの
ファンタジックな世界観
を演出したMOVIE。
3D課程1年生作品

'99年4月
ネットワークゲーム課程
開講！

H.C.Sとは、

- **世界で最初のゲームスクール** 1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- **あの"HUMAN"が全面支援** ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- **実践的カリキュラム** ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- **学生作品の質が高い** "即戦力"をモットーに"こだわり"の作品づくり。
- **自由な校風** 「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

卒業生の主な就職先企業

(株)アスキー
(株)アトラス
アルゼ(株)
(株)カプコン
(株)クリーチャーズ
(株)ゲームフリーク
(株)工画堂スタジオ
コナミ(株)
サミー(株)
(株)スクウェア
(株)セガ・エンタープライゼス
(株)タイトー
(株)ティーアンドイーソフト
テクモ(株)
(株)ナムコ
日本物産(株)
任天堂(株)
(株)ハル研究所
(株)バンダイ
(株)バンプレスト
ビデオシステム(株)
ヒューマン(株)
その他、ゲーム、
マルチメディア関連多数

HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学 随時受付中

設置課程〈2年制〉

マルチメディア エンタテインメント課程 C言語 CG概論 サウンドデザイン 企画設計 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他……（募集定員 200名）

マルチメディア 3Dグラフィックス課程 3D制作実習 映像制作 ゲームグラフィックス基礎 デッサン 卒業制作 他……（募集定員 80名）

ネットワークゲーム課程 ネットワーク概論 ネットワーク構築論 ネットワークプログラミング ゲームプログラミング C言語 卒業制作 他……（募集定員 80名）

願書受付中
推薦入学・一般入学・編入学

学校説明会＆体験入学
10/18(日) 11/14(土)
予約不要・10:30 START

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町 1-2-12



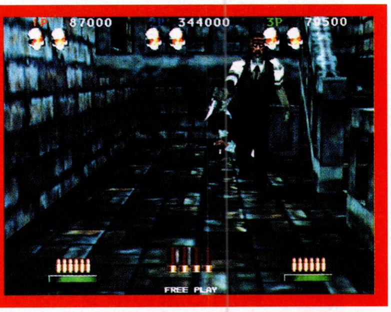
今号の新作

NEW GAME TITLE 11/15.1998.

エヴィルナイト

3人同時プレイも可能なガンシューティングが登場。タイプ別のガンで打ちまくれ！

P.94へGO！



ポップン ミュージック

操作は9つのボタンを使用。ビートマニアの弟分は友達同士で楽しくプレイ！

P.95へGO！





ダンスダンスレボリューション

AMショー ゲーメスト号外 アンケート総合人気部門 3位は伊達じゃない！

画面通りにフットパネルを踏んでいくダンシングシミュレーション！華麗なステップでダンサー顔負けのアクションを決めよう！

P.96へGO！



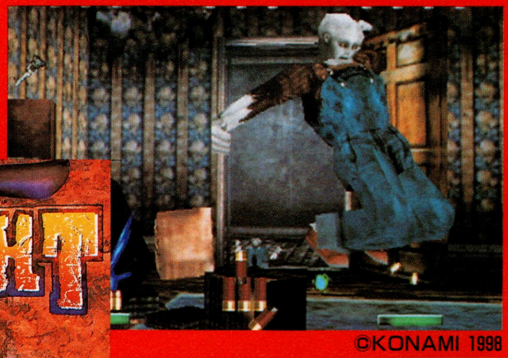
新作コーナーちょいと一言

AMショーも終わりホッと一息の「今号の新作」コーナーだが、新作ゲームが発売される限り続いていくのでこれからもヨロシクね！

エヴィルナイト

メーカー	コナミ
ジャンル	ガンシューティング
発売時期	発売中

背筋も凍るホラーガンシュー。
2種類の銃で、突き進め！





STORY

数十年前より、3人の研究者が屋敷内で日々各々の研究に没頭する日々が続いていた…ある日、1人の研究者が遺跡にて2つの強力なエネルギーの存在に気付く。そのエネルギーは研究者の手によって解放されるが、もう一つのコアのエネルギーの解放を行うには、世代を超えたリブ（主人公の恋人）の、自身も気付かぬ力が必要だった。突如、行方不明になった恋人リブを探しに、彼女を最後に見かけた洋館に乗り込む。しかしそこは、謎のエネルギーの解放により生まれた殺人鬼やアンデッドたちの巣窟だった。なぜこんな所をリブは訪れたのか?一体、今まで何がここで行われていたのか?主人公は、踏み入れてはいけない世界へと入っていく。

洋館を巡る、コワ～イお話

恋人のリブが、謎の洋館で行方不明になってしまった。主人公ヘンリーは、2人の仲間と共にリブの救出に向かう。しかし、問題の洋館に足を踏み入れるとそこは普通の建物ではなかった。この中では、とんでもないことが進行中だった…。

倒すヤツらは、洋館に巣くった化け物たち。ゴースト、殺人鬼、アンデッド、およそこの世の者とは思えない姿に変貌した人間だったと思われる者どもだ。ガンガンぶっ放して、あわれなヤツらをなぎ倒せ！バケモノ相手に銃ひとつで立ち向かうなんて…と思うなかれ。たった1人で心細ければ、友達を大勢連れていけば安心なのだ。

最近のガンシューで主流だった2人同時プレイだが、エヴィルは3人同時プレイが可能。そう、仲間は一人でも多いほうが心強いぞ。



すでに人ではない、アンデッドと化した洋館の住人ども。

またそれだけでなく、スタートする位置でガンが選べるのもエヴィルの特徴だ。攻撃用のガンには、ハンドガンとショットガンの2つのタイプがあって、性能も異なる。1Pが主人公ヘンリーと、3Pが黒ジャケットのジョーで、これは、ため撃ち機能が付いたハンドガンを使用。真ん中の2Pは唯一女性のアリシアで、ハンドガンの倍近い破壊力を持つショットガンを使用する。

それぞれのガンの性能は、次の通り。

ハンドガン（1・3P）

6発連射機能がついている。ハンドガンでお得なのが、ため射ち機能。プレイヤーが銃口を真上に向けると、ガン付属のランプが点灯し、6発の弾がフルチャージされる。そしてこの状態では、「貫通弾」を1発だけ発射できる。これは通常弾の数倍の破壊力を持ち、ザコキャラなら2体以上同時に撃ち抜くことができるというスグレモノ。貫通弾を撃った後は、通常弾6発に切り替わる。

ショットガン（2P）

4発まで連射可能。リロード（ガンの前部についているトリガーを引くこと）によって、弾をフルチャージする。1P・3Pの通常弾に比べると、その倍近い破壊力がある。しかし、ため射ち機能はついていない。



1発撃つと、2つに分かれたけど全然平気。液体金属系？

気になる話の結末は…？これぞマルチストーリー

洋館をさまよっている雰囲気は、今までにない味わい深さが感じられる。

まずスタート時に、A・B・Cの3つのコースから選択しよう。その後は様々な条件で、進むルートが変わっていく。この洋館をスタートからエンディングまで進む過程には、実はたくさんの分岐が隠されている。それにより取れるアイテム、取れないアイテムが出てくるし、ストーリーにも影響を生じるのだ。

あるプレイで、途中で写真を発見したとしても、次にそれを見つけるかどうかはわからない。写真がないと思ったら、また別の場所で新しい発見があるはず。また上達して洋館の奥深く進んでいくにつれ、謎に切迫するわくわく感は更に強まっていく。ということは、もちろんエンディングもマルチエンディングだ。

いったいどんな結末が、3人を待っているんだろう?その辺りは、自分の目で確かめてみよう。

（きらり屋）





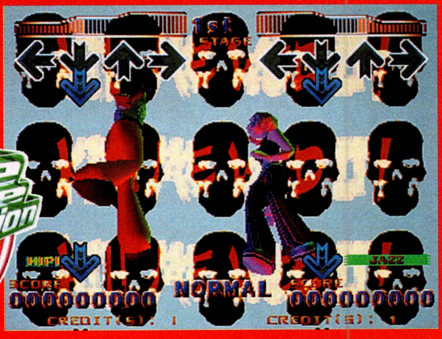
振り上げた武器を、いったいどうするの…キャーやめて～ッ!!

NEW GAME TITLE

ダンスダンスレボリューション

メーカー	コナミ
ジャンル	アクション
発売時期	発売中

生まれた意味を知りたいか？ ならば教えてやろう。貴様は ダンスを踊るために生まれたのだ！



©KONAMI 1998

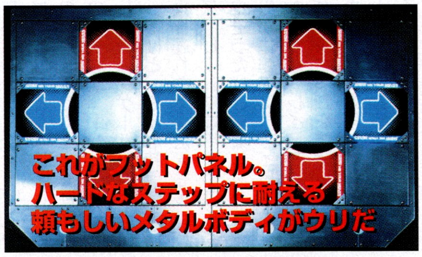
STAY×STAY COOL!!

「ビートマニア」でノリにノってるコナミから、またもや世紀末ゲームシーンを熱くする、音感ゲームが登場する。その名も「ダンスダンスレヴォリューション」！

操作は至って簡単！「フットパネル」に足を添え、画面に表示される矢印通りに順次踏んでいくだけ！

矢印は画面下から流れてくるので、画面上部の矢印ゲージマークに合致したところで、タイミング良くパネルを踏もう。どう？超絶に簡単でしょ？

タイミングが合えばダンスゲージがどんどん上がっていき、それに準じてスコアも上がっていくぞ。続けてステップが成功すればボーナスも入るので、スコアアタックも熱い！



これがフットパネル。ハードなステップに耐える頼もしいメタルボディがウリだ

ダンスのレベルは3段階から選べる。初心者に優しい「イージー」、経験者向けの「ノーマル」、コアプレイヤー向けの「ハード」と、自分のキャラ性能にあわせてレベルを選ぼう。

ゲーセンがダンスフロアに変わる!!



「ダンスなんて小学校のフォークダンス以来踊ってねーよ」って言う人や、「毎日職場帰りはクラブにコンボでつなげてます」っていう御仁まで、誰もが手軽に楽しめるダンスシミュレーション、それが、このゲームなんだ！

だけど、忘れちゃいけないことがひとつ。

「ノリ」が弱いと、このゲームを十二分に楽しむことができないってコト！

ただ棒立ちでソシアルダンス宜しくゆっくりとパネルを踏むのもいいが、やはりこのゲームを楽しむには、体全体を動かして、テンションちょっ高で踊りまくるに限る！

一人じゃ恥じぃっつーシャイな君は、友達連れてステップを踏みに行け！彼女にいいトコ見せてえなっていう君はしこたま練習した後にゲーセンに誘え！



2人同時プレイも可能だよ。ダブルプレイ？もちろんオッケーさ！

いいから一度踊りたまえよ!!

実際、このゲームは今までのビデオゲームの根本基幹である「画面の中だけの勝負」というテーゼを大きく逸脱した、画期的な作品となっている。

ゲームをプレイする上での評価の比重が、「ゲームの結果（スコア、勝敗）」ではなく、踊っている本人、すなわちプレイヤーのプレイスタイルが評価対象の主眼になるという、極めて異例なゲーム性を持っているのだ。

ただ黙々とパネルを踏んで高いスコアを出すより、スコアは低くても、格好良いステップを刻んで楽しげに踊ったほうが、絶対に盛り上がる！

まあ、小難しいことは考えずに「楽しんだモノ勝ち」の精神で好き勝手に踊ろうぜ！

（田渕健康）



レベルが上がるほど「矢印」の数が増える！ヘバるなよ！

FEATURING ダンスマニア!!

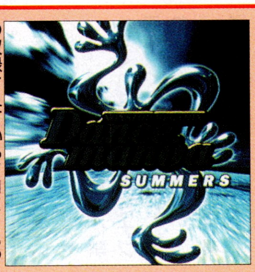
「ダンスダンスレヴォリューション」に使用されている曲は、すべて東芝EMI／インターコードジャパンからリリースされている「ダンスマニア」シリーズからチョイスされているって話じゃないですか。

「ダンスマニア」と言えば、バキバキのダンスミュージックを収録した良質のコンピレーション・シリーズ！古今東西のダンスフロアで大暴れしているナンバーがズラリ揃っているぞ。

現在、ダンスマニアは「1〜10」までリリースされており、サイドミックスとして「クラシック」「サマーズ」「BASS」などがリリースされている。個人的には「ダンスマニア・スピード」がお勧めかな。アルバムの頭から最後まで踊れば、快適な眠りが約束されるだろう。

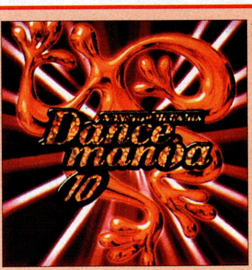
収録曲情報などは詳細が決まり次第お伝えするので、取りあえず片っ端からダンスマニア聴いといてくれい！

ちなみに「X-TREME」や「BUS STOP」など、ゲームには登場するが、今のところ「ダンスマニア」には未収録のユニットもいるので、個別にアルバムを買い求めるとよかろう。



●収録されているTHE SPECIALSのスカナンバー「LITTLE BITCH」がDDR採用曲。

原曲は今から20年前のヒット作なのだが、今聴いても全然新鮮だ。

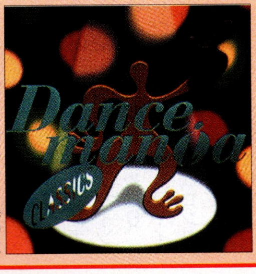


●SMILEの「BUTTEFLY」収録の「10」。オリビアプロジェクトも入ってるよ。

どちらのユニットもこの前アルバム出したばっかなので、ダンスマニアを聴いて気に入ったらそっちも押さえとこう。



●このアルバムからはJTPLAYAZの「LETS GET DOWN」が採用されている。この曲はノーマルモードとハードモードで選べるぞ。



●往年の名曲をがっつり集めた「クラシック」。誰もが一度は耳にしたことがあるであろうKC&THE SUNSHINE の超ソウル「THATS THE WAY」がDDRで使われている。「あの頃」に浸れる一枚だ。

ポップンミュージック

メーカー コナミ
ジャンル アクション
発売時期 発売中

「ビートマニアは難しくてチョット…」って言うキミ!!だったらポップンミュージックをミンナでプレイして楽しもう!!

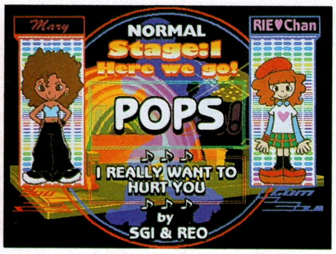


ビート「マニア」じゃないし…

いまや街中のゲームセンターで話題騒然でもあり、注目の的でもある「ビートマニア」シリーズ」。「ボタンを押すと音が出る」ってコトだけなのに、それがこんなに楽しいものだと教えてくれた、コナミの偉大なミュージックシミュレーションゲームだ。

だけど、そんな時代の波に乗り遅れちゃった人も多いハズ。「ビートマニアすっごく面白そうだけど、難しそうだし、みんな超絶にウマイし、オレなんかがプレイして、ワザワザヘタさ加減を披露しなくても…」なんて思ってるお兄ぃーチャン、お姉ぇーチャン!! そんなキミ達は、新しくビートマニアをリリースした、コナミから新しく発売される、「pop'n music～ポップンミュージック～」から始めて見ちゃどうだ!?

このポップンミュージックは、いわば「ターンテーブルのないボタンだけのビートマニア（ただし個数多し）」だ。音楽に併せて、画面の指示どおりにボタンを押すだけ!!気軽に音楽を演奏している感がお手軽に楽しめちゃうゾ!!



この娘達チョ～カワイくない!? 動くともっとかわいくなるゾ!!

怖くないからやってみ!!

ゲームルールはとっても簡単!!「ポップくんゲージ」の上を画面の上から「ポップくん」が降りてくる。このポップくんが、画面下のラインと重なったら、そのポップくんと同じ色のボタンを押すだけだ。そのタイミングにより、画面下のゲージが上下される。1曲が終わるまでに、そのゲージが赤のゾーンまで上がっていればそのステージはクリアーとなるんだ。

でも、そのボタンの数が9個とチョット多い。そこで、初めのうちは「ビギナーモード」でプレイするのをオススメする。ビギナーモードは、「練習ステージ→ステージ1→ステージ2」で終わってしまうけど、どっかで見たような、インストラクターの「ニャミ」と「ミミ」が、やさしくシステムを教えてくれるぞ。

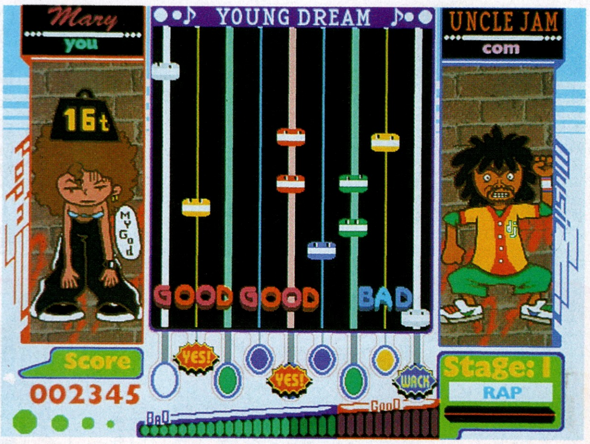
また、ノーマルモードと違って、ポップくんの出現個数も少ないし、最後までゲームオーバーになることはないので安心だ。ヤッパリ最初はピアノでもやってないかぎり、ボタン9個だと、ちょっとアタフタしちゃうからね。馴れてきたら、いよいよ「ノーマルモード」にチャレンジだ!! ノーマルモードは、ポップくんの出現個数は多くなるけれど、3ステージまでプレイできるうえに、12曲もの多彩なジャンルを選択できる。しかし、プレイ中のスコアが高いと、プレイ中に「おじゃま」が出現するようになる。この「おじゃま」とは、画面を炎で隠したり、ポップくんの「強制ポップくんゲージ移動」をしたりと、人が気分良くボタンを叩いているのに、いろいろジャマをしてくるイヤなヤツだ。だけどゲーム自体に馴れてくれれば、そんなのはナンでもなくなるので、とにかくヤリ込みが重要だ!!

「もうノーマルモードなんて楽勝だね。オレの華麗なプレイ見とく!?」とか言えるぐらいまで上達したら、「ハードモード」に挑戦してほしい。ステージ数は同じだけど「おじゃま」の数が多くなるぞ。



火を吐いているのが「おじゃま」だ。反応が命になっちゃうね。





こんな感じでドンドンポップくんが降ってくるので、ポップくんが消えそうになったら、下と同じ色のボタンを押そう!!ジャムおじさん（小岩出身）も友情出演しているゾ!!

チョーカワイくない!?

この「ポップンミュージック」は、筐体の全体デザインもそうだけど、1番メインとなる、多彩な曲のセンス、登場キャラクター達、果てはポップくんなどの画面デザインまでが、そのタイトル通り、ヒジョーにポップでカワイイ。

女の子と2人でゲームセンターに行ったとしよう。そこで、「ビートマニア」の超絶なプレイなんか、キミのカッコ良さをアピールできるかも知れないけど、女の子によっては、「このヒト、ここまでゲームやってんの!?チョット怖くない!?」なんて思われたらせっかくのデートも最悪だ。そこで、「ポップンミュージック」を2人でプレイすれば、曲やキャラクターがカワイイから、女の子もよろこぶし、多いボタンも、2人ならば簡単になって盛り上がる!!しかもボタンが9個だから、真ん中のボタンを2人が同時に押したら、手なんか触れちゃって、こりゃ～イイ感じだ!ゲームセンターで見つけたら、即プレイしかないね!!（スー）

AMショー最強コンパニオンは君だ！

ショーといえば最新ゲームがプレイできるプレイヤーにとって夢のようなイベント。でもショーのお楽しみといえば各ブースにあふれん限りのコンパニャーたち！各ブースのおねーちゃんの数たるや、通常のアーケードのおねーちゃーん比500%を超える。今回のショーで最も粋なコンパニオンは当然、1人プレイでもコンパニオンのおねーさんが隣でプレイしてくれるタイトーの「オペレーションタイガー」に決定！前回のショーではナムコの「ラビットリバー」がこの戦略を駆使していたが、今後こんなコンパニオンのおねーさんたちとのコミュニケーション希望！

戦場と化したショー会場に咲く花一輪…。

オペタイ賞



ぴぐ&京城賞



ケダマ賞



最優秀石井ぜんじ賞



番外編

抜群のプロポーション！君こそナンバー1コンパニオンだ！



スー賞



カプコンさんお疲れさまで賞

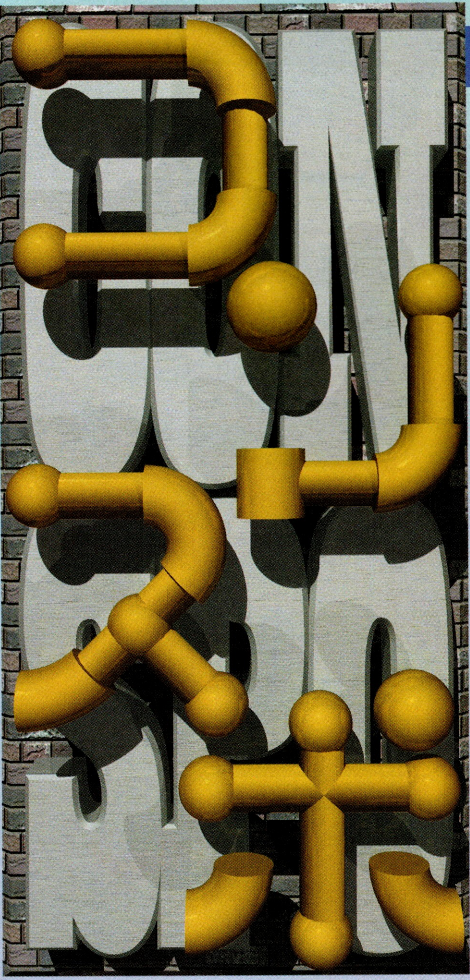


アディオス賞



が賞





PS/SS　カプコン　発売中　5800円（税別）

カプコン ジェネレーション

失われし昭和の栄光をここに再現

～第3集 ここに歴史はじまる～

カプコン ジェネレーション第3弾は、カプコン創世記の名作群が雁首そろえて大集結。　担当：田渕健康

温故知新の魂をくらえ

世はやれ新基板だの新世代機だのと浮かれているが、やはりハードの性能に関わらず、大事なのは「ソフト」の面白さである。

そんな言わずもがなの精神を立証してくれるゲームこそが、このカプコン ジェネレーションシリーズであります。

まあ、昨今流行の「レゲー」を集めたアンソロジー」ではありますが、カプコン初期のアーケードゲーム群と言えば、どれも必要以上にこってりとした味付けが施されており、アーケーダーの約8割がその時代の基板を所有しているという恐るべきデータも弾き出されているとかいないとか。

で、今回収録されているタイトルは「バルガス」「エグゼド エグゼス」「ひげ丸」「ソンソン」という超弩級豪華タイトルで奥様もうっとり。まさに今のカプコンの礎を築いた名作揃いで、これらが無ければ、ストⅡはともかく、パニッシャーもマットドッグマックリーもなかったのだ。

当然、収録作品の移植度はまるでプログラムをそのまま持ってきたように忠実なので、こだわり派のキミにもお勧め。



一枚で四度おいしい素敵なソフトだ。

バルガス

カプコン第1発

記念すべきカプコン第1作目。これを極めずしてカプコンファンを名乗ってたら、辻本社長にしかられちゃうぞ。

内容はオーソドックスな縦シューだが、当時は硬質なグラフィックとキャラクターの多彩さがプレイヤー諸氏に好評だった。知らない人はお父さんにでも聞いてみよう。

操作は8方向レバープラス2ボタン。普通のショットのほかに、アイテムを取って補充することができるキャノン砲（貫通弾）とを使い分けてもりもり進もう。

今ではカプコンのマスコットキャラクターとなっている「弥七」は、すでにこのゲームから登場しているが、アイテム役としておなじみとなっている今とは違い「敵キャラ」として登場しているところも見逃せないポイントだ。



POWを取るとキャノン砲のストックが増えるぞ。

ソンソン

横スクロール第1発

当時、やらなきゃソンソンというキャッチがあったかどうかは定かではないが、西遊記をモチーフとした横スクロールアクションゲーム。

特定の場所を通ると出てくるアイテムや、ある一定の条件を満たすことによって得られるボーナスなど、多彩なフューチャーが盛り込まれていた。

2人同時プレイでまったり楽しむもよし、ボーナスポイントをかっちり押さえて、往年のゲーム小僧よろしくハイスコアを狙ってみるも良し。



竹の子を逃していくと、ちゃんとエリマキトカゲも出るぞ。

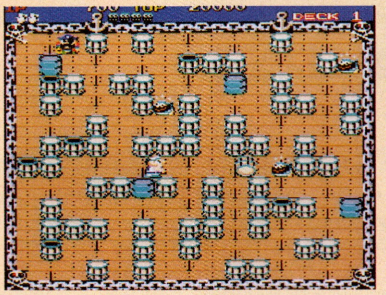
ひげ丸

タル物第1発

画面上に配置されたタルを海賊どもにぶつけて成敗していく、85年発表のアクションゲーム。

このゲームにはパズル的要素も多少加味されており、要領よくタルを使っていかないと、敵をさばきづらくなってしまうという小粋な作り。

後に、FCで「魔界島」としてRPG風味付けでリメイクされるが、残っていたコンセプトは「ブツを持ち上げて投げる」と「海賊モノ」だけという、実に割り切った仕上がりとなっていた。



主人公の名はモモタルー。捻りの効いたネーミングだ。

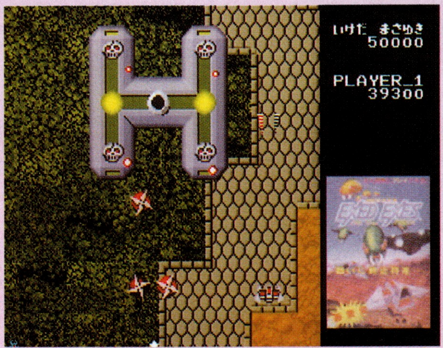
エグゼド エグゼス

2人同時プレイ第1発

カプコン縦シュー第二弾。巨大なキャラクターと豊富なボーナスシステムが関係者諸氏に好評。

バルガスから受け継いだボーナス面ともいえるチャレンジングステージや、敵巨大要塞など魅せ場は多い。

エグゼド エグゼスと言って歴戦の勇者たちが思い浮かべるのは「敵がクソ堅え」なる地獄ポイントである。とにかく連射力が必要となるゲームで、気ィ抜いて弾撃ってると、あっちゅう間に押し切られてしまうことが日常茶飯事なのだ。婦女子は連付きコントローラーでおしとやかに遊ぶことをお勧めする。



当時としては「2人同時プレイ」は斬新だったのよ。



サンパギータ＝花の名前



ヒロイン＝マリア

記憶を失い路地裏で雨にうたれていた女性マリア。フィリピーナである彼女との出会いが、主人公（プレイヤー）の人生を大きく変えていくことになる。

PS ソニー・コンピュータエンタテインメント 発売中 4800円（税別）

“やるドラ”第3弾の感情移入度はシリーズ最高(?)

サンパギータ

©Sony Computer Entertainment Inc.

プレイヤーがストーリーを作っていく„やるドラ"。お待ちかねのシリーズ第3弾がついに登場だ!

あなたの選ぶ選択肢が物語を作る！

プレイヤーの操作は選択肢を選ぶのみと、実に単純明快なシステムの“やるドラ”シリーズ。1回のプレイ時間が短く、選んだ選択肢によってストーリーやエンディングが多様に分岐・変化するので、何度でも繰り返し遊べるのがこのシリーズの特徴だ。

今回紹介する『サンパギータ』は、大学生である主人公と異国の女性との「愛の物語」を描いた“やるドラ”シリーズの3作目となる作品。士郎正宗、後藤隆幸などの豪華クリエーター、林原めぐみ、松本保典、大塚明夫など有名声優の声によるレベルの高いアニメーション部分がストーリーを盛り上げてくれるぞ。



美しいアニメーションによるドラマが展開するなか、表示される選択肢を選ぶことで物語は進行する。



システムや繰り返し楽しめる部分は前2作と変わらない。

さらに飽きさせない味付けがプラス

„やるドラ" 前2作では、一定のエンディングを見ると「選択肢が増える」「新しいストーリーに進めるようになる」などの飽きさせない工夫がされていた。

さらに『サンパギータ』では上記の工夫にプラスして、一定のエンディングを見ると「スタートのシーンが変化する」「前回と同じシーンでも会話の内容が微妙に変わる」といった新しい要素が用意されているぞ。



どんな風に変化するかは…ヒミツ。

主人公（プレイヤー）もボイス付き オン・オフも可能！

本作では主人公にボイスが用意されており、これまでのシリーズより感情移入しやすくなっているぞ。



主人公のボイスはプレイヤーの好みで消すこともできる。

ちょっと気になる変更点

『サンパギータ』には„やるドラ" シリーズ（『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』）前2作とは違う部分がいくつかある。ここでは「どこが変更されたか」を紹介しよう。



バッドエンドのリストは、だいたいストーリーの進行状況順になっている。

今回はシナリオクリア時に、一度見たエンディングのリストが表示されるようになった。ちなみにエンディング数は全部で28だ。

到達したエンディングがひと目でわかる！

やるドラ

„やるドラ" がテレビアニメになるぞ。放映回数は全50回で、前半25回が『サンパギータ』、後半25回が『雪割りの花』の予定だ。気になるストーリーは、ゲームとは違うオリジナルになるとのこと。

- ●タイトル名：ラ・ドルーヤ
- ●放送局：フジテレビ（関東エリアのみ）
- ●放送期間：10月19日〜12月25日
- ●放送時間帯

（月）〜（木）25時10分〜25時20分

（金）25時35分〜25時45分



1999年カレンダー予約受付開始

11月上旬発売予定

■いよいよ1999年のカレンダーをお届けする日がやってまいりました。もう次は2000年なんだね。なんだか不思議な気持ち。とにかく、今年もお馴染みNEO・GEO GALS、サイキックフォース2012、ラングリッサー、そして卓上カレンダーには、須藤真澄先生の可愛いネコ満載のゆずと仲間たちをリリースしてしまうのだ。

1999 CALENDAR PSYCHICFORCE

■前作以上の盛り上がりを見せる「サイキックフォース2012」が遂にカレンダーになったぞ。今までに公開されたあんなイラストや、こんなイラストを多数収録。しかも、御覧の通り、表紙はオフィシャルイラストレーターの「逢坂浩司先生」の描き下ろしイラストになっているぞ！全国150,000,000人（推定）のサイキッカー諸君は買うしかないぞ!!ちなみに今、新声社は社員旅行の真っ最中。そんな時に何故仕事をしているかというと、きっと軍の陰謀。



サイキックフォース2012カレンダー1999
価格1890円　送料:E　通販番号:TA－51
サイズ／A2版　表紙描き下ろし　7枚綴り

1999 CALENDAR NEO GEO GALS





■今年もネオジオギャルズの季節がやってまいりました。もちろん今年もイラスト全点が人気作家の描き下ろし！98年度版で好評だった、8枚目のポスターも健在です。買っておかないと孫の代まで大後悔だー。

作家リスト
表紙：織倉まこと（ナコルル・リムルル）
1&2月：介錯（マチュア・バイス）
3&4月：さいとうつかさ（アテナ）
5&6月：花屋敷ぼたん（李香緋・ブルー・マリー）
7&8月：広川犬介（キング・ユリ）
9&10月：かんとり・ふぁーむ（舞）
11&12月：西月力（色）
ポスター：都築和彦（ナコルル 羅刹）

NEO·GEO GALSカレンダー1999
価格2310円　送料:E
通販番号:SS－225
サイズ／A2版　オール描き下ろし8枚綴り
（8枚目はポスター仕様）

1999 CALENDAR LANGRISSER

■「ラングリッサーV」をメインにした、メサイヤオフィシャルのカレンダー。未公開イラスト1点を含む7枚綴り。各種イベントのメサイヤブースでの販売を除けば、このカレンダーを購入できるのは、マルゲ屋と読サビだけ。なんてったって、うるし原先生の未公開イラストなんて、とっても貴重品なのである。



ラングリッサーVカレンダー1999
価格2100円　送料:E　通販番号:MS－09
サイズ／A2版　描き下ろし1点　7枚綴り

発売中

1999 DESKTOP CALENDAR MASUMI-SUDOU COLLECTION



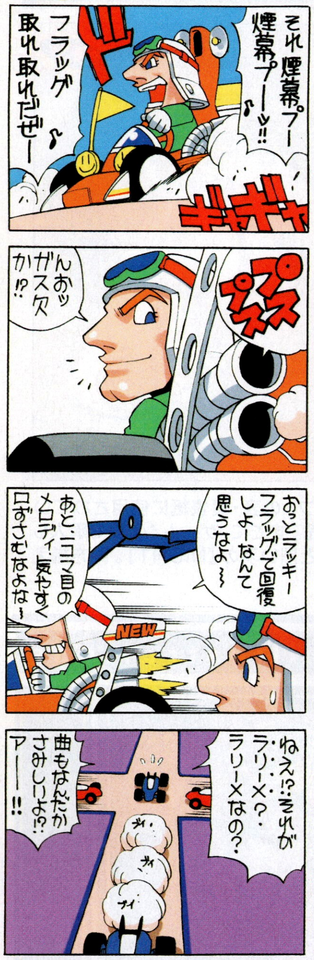
■国で大人気の猫コミック「ゆず」が、キュートな卓上カレンダーになりました。イラストはもちろん須藤真澄先生の描き下ろし！しかも、ダブルフォトフレームにイラストとカレンダーを組み合わせるので、君の可愛い猫と「ゆず」のツーショットを…なんて遊び方もできる自由度の高さ！猫好きは要チェックッスよ！

須藤真澄コレクション　ゆずと仲間達　卓上カレンダー1999
価格2310円　送料:E　通販番号:CG－23
サイズ／A6サイズ　イラスト6点　アルミフレーム付

吉崎観音のゲーム大辞典

ラ

ラリーX



■本誌に10/2発売と載ってしまった「怒首領蜂・エスプレイド」CDは、11/6発売となりました。ご了承くだし。ご注文くださった方々には特にお詫びいたします。

TRADING CARD SPRIGAN THE MOVIE

スプリガントレーTHE MOVIEトレーディングカード
価格5402円 送料:E 通販番号:A&G-01
仕様 ／1BOX:10枚入りパック15パック入り

物語(ストーリー)は、その手の中に!

たかしげ宙・皆川亮二原作、大友克洋の監修で誕生した話題の映画「スプリガン」がトレーディングカードに!





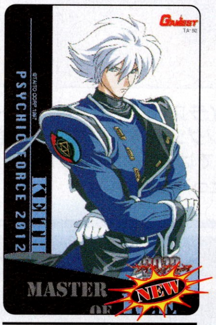


10月20日発売予定

■撃って撃って撃ちまくることこそ男の本懐!ていうかロマン!それゆえに俺はこんな商品を作ってみた!熱い御神苗カードをGET!クールなジャンカードをGET!すべてのカードを補完するまで買って買って買いまくれ!

TELEPHONE CARD

■ついに登場の「サイキックフォース2012」のバーン・キース・ウォンのボスクラステレカ!これをそろえれば、PFコレクションもパーフェクト。新作の「ガンバード2」からは、不動の人気キャラクター、マリオンをリリース。更に、「ホットギミック快楽天」の4人を手始めにセレクトしてみたのだ。



サイキックフォース2012キーステレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:TA-52



サイキックフォース2012ウォンテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:TA-53



サイキックフォース2012バーンテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:TA-54



ガンバード2マリオンテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:PK-07



ホットギミック快楽天小紅テレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:PK-08



ホットギミック快楽天高木八重子テレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:PK-09



ホットギミック快楽天のろ田のろ美テレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:PK-10



ホットギミック快楽天藤倉真琴テレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:PK-11

COQUETTISH COLLECTION

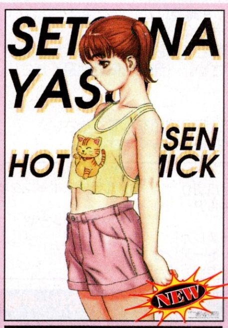
■説明しよう「こけてぃっしゅこれくしょん」とは、新声社が「キュートでステキ」であると判断したイラストたちを、ポスターにしちゃえ、えい-っていう企画なのである。



こけてぃっしゅこれくしょん 都築和彦ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG-30 サイズ:B2版



こけてぃっしゅこれくしょん 村田蓮爾ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG-29 サイズ:B2版



こけてぃっしゅこれくしょん 司淳ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG-28 サイズ:B2版



こけてぃっしゅこれくしょん 桜瀬琥姫ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG-27 サイズ:B2版



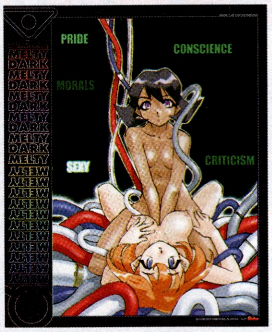
こけてぃっしゅこれくしょん 吉崎観音ポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG-26 サイズ:B2版

MOUSEPAD

ラングリッサーVマウスパッド
価格1575円　送料:E　通販番号:MS−08

メルティ&ダークメルティマウスパッド Part.2
価格1575円　送料:E　通販番号:G−27





GAMESTVIDEO RADIANTSILVERGUN

レイディアントシルバーガン ビデオ
価格6090円　送料:H　通販番号:GV−44
収録時間／60分



■いっちゃなんだが全国、ってことは宇宙一の素敵なプレイをノーカッツ収録。買った人はもれなくそのプレイが拝めるという特典付きだ。

JIGZAW PUZZLE KOHIME OHSE illustration

桜瀬琥姫イラストレーションジグソーパズル[TIME KEEPER ～THE NIGHT]
価格2415円　送料:E　通販番号:CG−25
サイズ:52cm×38cm　500p

桜瀬琥姫イラストレーションジグソーパズル[TIME KEEPER ～THE LIGHT]
価格2415円　送料:E　通販番号:CG−24
サイズ:52cm×38cm　500p





■桜瀬琥姫先生のイラスト集「カレイドスコープ」の表・裏表紙に使用されていた対のイラストが、ジグソーパズルになって発売。すでに、ゲームショウで購入してくれた人もいるのでは?白い羽の[LIGHT]と黒い羽の[NIGHT]。両方揃えて飾ってくれると、とっても嬉しい。

UTATANE-HIROYUKI illustrations



ナコルルポスターREVISION
価格1050円　送料:E　通販番号:SS-222
サイズ／728×515



トゥルーラブストーリー桂木綾音人形
価格10290円　送料:E　通販番号:AS−01
体高／約28センチ　全身14箇所可動



うたたねひろゆきモリガン&リリステレカセット
価格2400円　送料:A　通販番号:C−194
セット内容／台紙付き　50度数テレカ2枚セット



うたたねひろゆきモリガン&リリスリトグラフ[i:kwel]
価格5250円　送料:E　通販番号:C-195
セット内容／額付きセル　サイズ／B4程度

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時〜19時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：ナコルルポスター（F）　1個……500円
ネコマグカップ（G）　1個……800円
セルプリンセステレカ（A）　1個……100円
以上の商品を注文された場合の送料は500円に単品発送の送料を加えた1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

メルティ 4TH IMPACT! NO.16 吉崎観音社 YOSHIZAKIMINESYA 1998
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya



神保町店2周年！梅田店1周年！2店舗合わせて3周年パワー！　天下一ゲーマーの店

ゲ屋瓦版





「少し前の話になるけど、東京ゲームショウでマルゲ屋ブースへ足を運んでくれたみんなありがとう！おかげさまで大成功といったところかな？さてマルゲヤマン、本日の瓦版のメニューは!?」
「柱はズバリ梅田店1周年記念のスペシャルサンダークライムサイン会は夏元雅人先生サインの登場だ！そのほかやたら充実しとるビートマニア関連グッズ情報やエスプレイドイベント報告などを皆様へお届けしたいと思うっ」
「わたしことメルティの画集も好評発売中よう」

梅田店1周年記念！夏元雅人先生サイン会

「マルゲヤマンは夏元雅人先生って知ってる？ガンバード2、KOF京を描いてるのよっ」
「うむ、大人気よのう。氏のサインを巡り国が一つ滅んだとか」
「…そこで！マルゲ屋梅田店1周年&夏元先生イラスト集発売を記念してサイン会をやっちゃいます！参加資格は健全な人間族であること！イラスト集を買うとついてくる整理券を持つこと！念のためイラスト集買うときに『整理券ください』と言ってちょーだいね」
「ぬう、ロボ超人はダメなのか？とにかくすごい！それと2周年をむかえた神保町店でも11月にイベントをやるのだ。期待を無限大に膨らませて待ってくれ」

夏元雅人先生サイン会 in大阪梅田店
11／1(日)予定 PM2時より

☆当日は夏元先生のイラスト集と整理券を持ってきてね！

マルゲ屋からのお知らせ

マルゲ屋各店の定休日
●梅田店…毎月第3日曜日
●荻窪店…年中無休
※その他の店舗は毎月第2月曜日です。

11月27日発売グッズ先取り情報

●小森まなみ2ndアルバム Presage〜プレサージュ〜
¥2913（税込み）
☆特典はトレカ、クリスマスTel応募券、年賀状応募券とまさしくプレサージュ。年末年始はまなみ様におまかせだ。

●beatmania　3rdMIX
¥3204（税込み）
☆このCDでゲーセンの音を制すのだ！特典はPS版音楽データソフトとコンシューマファンにも嬉しい。

●VIDEO　beatmania（仮）
¥2857（税込み）
☆ビートのみならずヴィジュアルも極めるのがマニアの理。スーパープレイから裏技、新曲が特典だ！

フェアスケジュール

10／17〜10／25
「CDワンダフルフェスタ」

期間中は各種CDを20%〜50%OFFで大セールを行っちゃいます。
※対象商品は再販制度にかからない物に限定致します。

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみ正午より、その他の店舗はPM2：00からの開始予定です。

10/18(土)	札幌店	スタンプアップDAY
	大阪梅田店	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98ルーレット大会
10/19(日)	G-神保町店	バーチャロン オラトリオ・タングラム大会
	G-荻窪店	ライデンファイターズJETスコアアタック大会
	札幌店	PS版ジャスティス学園オリジナルキャラ大会
	仙台店	ティンクルスタースプライツ大会
	名古屋名駅店	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98ルーレット大会
	大阪上六店	サイキックフォース2012大会＋α
10/24	札幌店	スタンプアップDAY
10/25(日)	G-神保町店	ストリートファイターZERO3大会
	G-荻窪店	バーチャロン オラトリオ・タングラム大会
	札幌店	ストリートファイターZERO3大会
	仙台店	マーヴルスーパーヒーローズvsカプコン大会
	名古屋名駅店	スーパーストリートファイターIIX大会
	大阪上六店	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012大会

11/15号　ゲームイベント優先券

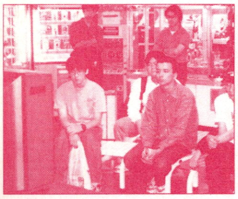
マルゲ屋誌上プレゼント 2nd当選者発表

●ZUNTATA色紙	・京都府	四宮輝様
	・埼玉県	太田直子様
●観音先生色紙	・愛媛県	岡田賢人様
●横田先生セルプリ	・福岡県	大森貴弘様
●島本先生Tシャツ	・沖縄県	新城祐樹様
●鎧先生色紙	・静岡県	高橋智美様
●桜瀬先生ムック	・大分県	大江圭様
●逢坂先生原画集	・兵庫県	河路亜矢子様
●ねおちゅぴ色紙	・東京都	片山尚史様
	・茨城県	塩畑宏明様

ゲ屋日記

9/20　G-Model神保町店
9/27　G-Model荻窪店

レイディアントシルバーガン ビデオ解説会



久しぶりに発売されたゲーメストビデオ「レイディアントシルバーガン」。このビデオの発売を記念して、G-Model神保町・荻窪両店にてビデオ解説会がおこなわれたぞ！当日は、ライターのRED氏に加え、ゲストプレイヤーの方までお招きするという、大サービスこの上なし、といった感じ！参加者の方々もビデオの内容&解説トークにすっかり見入っていたぞ！

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■大阪上六店
〒543-0001　大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:30

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00〜22:00

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜20:00

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:30

TVパニック荻窪店新作ゲームのお知らせ

●ミリオンクラシック（発売中）	¥6120
●サンパギータ（10/15発売）	¥4320
●ヴァーチャコールS スペシャル版（10/15発売）	¥6120
●レガイア伝説（10/29発売）	¥5220

※価格は税抜きです.

☆TVパニックはゲームソフトのお店！マルゲ屋荻窪店に来たときは、ぜひ寄っていってね！

じわじわと反響がきてます



アーケードゲーム初心者講座

～2D格闘ゲーム編④～

――第5回――

担当：ぴぐ

え～とですね、このコーナーが始まってからよく思うんですけど、ゲームをやることに慣れすぎてしまうと、ゲームを始めたばかりの人が、どういうことで伸び悩んでいるのかが見えなくなりがちになってしまうんで、やっぱそのへんのナマの声が聞きたいなぁ、と。この記事の内容って分かりやすいのかなぁ、どれくらい役に立ってるのかなぁ、なんて思いつつも、2D格闘第四回目の今回は「相手にダメージを与える」ことを考えていきましょう。

いちおう前号までで土台となることは伝えているつもりなので、今回は、それをいかに実用性のあるものに仕上げていくかということを考えます。

技の性質を考える

まずは自分の選んだキャラの技の持つ意味、つまりどういう目的で使っていく技なのかということを考えてみよう。もちろん通常技、必殺技の両方ね。

だいたい、次のような性質に分けることができるかな。もちろんひとつの技が複数の性質を持つことも多いよ。

①牽制技
②対空技
③反撃技
④連続技用
⑤移動技、突進技
⑥その他

牽制技は相手の様子窺いのために出していく技で、必ずしも相手にヒットすることを期待しているわけじゃなく、相手が動こうとしたところにペチッと当たってくれればまぁよし、程度の気持ちで出すもの。空振りしてもいい半面、空振りしたときのリスクはできるだけ少ないものがいい。**発生が早い、硬直が短い、リーチが長い、自分の得意な間合いをキープしやすいような技が牽制に向いている**と言える。

2D格闘では、ジャンプ攻撃は一気に攻め込んで大ダメージを与える足掛かりになる、ということはそれを防ぐ対空技というのは、自然と重要なものになってくる。対空防御のしっかりしたキャラは、それだけダメージを受ける機会が減って、勝利が一歩近付いてくるわけだ。**上方向への判定の強さ、無敵時間の長短が対空技の性能を左右**する。そうだ、**なるべく簡単なコマンド**であることも重要な要素だね。

反撃技なら出の早さとダメージとリーチ。出が早くて単発の威力が低い小技（弱攻撃）でも、そこからキャンセルをかけて必殺技などにつなげることができるなら、それなりのダメージも期待できるはず。単体の性能ばかりに目を奪われないで、組み合わせることによる効果アップも考えないといけない。

連続技で使うなら、まずはダメージ重視だね。

移動技と突進技は、移動後の硬直の短さが重要。移動後どれだけすぐに動き出せる（技が出せる）かがポイントだ。突進攻撃技も相手に当たらないように出せば、移動手段としても使える。

こうして自分の各技が、どの性質を持っているかを考えたら、次は各技の性能を見てみよう。

チェックポイントは、

・判定の強さ
・出の早さ
・硬直の長さ
・ダメージ
・リーチ

を見ていけばいい。特に性能のいい技に関しては、本誌のキャラ別の説明のところで必ず触れてあるはずなので、そっちも参考にしつつ、自分で使い使われして感覚をつかんでいくとベターですな。

どの技を、どの状況で、どの間合いで、どのタイミングで使ったら、どういう結果になったか。その結果と学習の積み重ねが、経験として生きてくるから、まぁ、要するに数をこなしてくださいってコトです。

ガードを崩す

今さら言うまでもないけど、格闘ゲームはノーガードで殴り合うわけではなく、攻撃と防御との力比べ。相手にダメージを通さないことには勝ちは得られないので、いかに相手の防御の間隙を縫うか、攻撃側の思惑はその一点に集約される、とかいうと話がカタくなるので、気楽にいきましょう。

防御法には、無敵技で返す、バックステップやライン移動で逃げるなどがあるけど、防御の主体となるのは「**ガード**」だね。ここではそのガードを崩すことを考えていくとしよう。

ガードには、**立ちガードとしゃがみガード**のふたつがある。

一昔前のゲームでは、地上で出す打撃技は、すべてしゃがみガードで防ぐことができた。それに対しジャンプ攻撃は、しゃがみガードしている相手に有効。

立ちガードは、ジャンプ攻撃と大部分の地上技を防ぐことができるけど、足払い（しゃがみキック）系の技を初めとする、一部の立ちガード不可技（**下段技とも呼ばれる）には弱い。**

ここで攻撃側の頭に閃くのが、**立ちとしゃがみのガードに対する上下の揺さぶり。**

立ちとしゃがみのガードを、素早く切り換えなければいけない状況をつくり出せれば、きっと相手はガードしそこなうだろうという計算がはたらく。その最たる例が**「跳び蹴り→足払い」**だろう。

相手に向かってジャンプして攻撃を仕掛ける（跳び込む）ことで立ちガードさせ、もしジャンプ攻撃をガードされても、着地してすぐに足払いなどの下段技を出せば、ガードすることは難しくなる。

この跳び蹴り→足払いを基本として、さらにどうすればより相手はガードしにくくなるのかを一生懸命考えていくのが**「攻めを構築する」**ということ。

たとえば、ジャンプしていっても空中では攻撃を出さずに着地して下段を狙う。ガードする側は、「まずジャンプ攻撃を立ちガードして、それからしゃがみガードに移行する」というアタマがあるので、ジャンプ攻撃をあえて出さないことで「まずジャンプ攻撃を立ちガー……あれっ!?」と思わせることで、しゃがみガードへの注意を分散させることもできるよね。

こういうふうに、**ジャンプしても攻撃を出さない、あるいはわざと当たらないようなタイミングで**

◎アーケードゲーム初心者講座◎

攻撃を出すことを「スカし（ジャンプ）」とか「空ジャンプ」と呼ぶ。

ジャンプ攻撃は立ちガードするものという意識の盲点を衝くことで、相手の動きを制限・攪乱するための手法のひとつだ。ただ、**対空技を出されると一方的に落とされる**ことは忘れないようにね。

上下の揺さぶりと言えば、最近は相手が地上にいても、安心してしゃがみガードしていられない時代になった。地上技でもしゃがみガード不可技（中段技とも呼ばれる）を持つキャラが増えているからだ。実際に使って当てる機会は少ないとしても、中段技を持っているんだという意識を植えつけるだけでも、その存在価値は大きいと言える。

さらに**立ち、しゃがみのどちらのガードに対しても有効なのが、投げ技**なんだけど…。

対戦倫理感

投げ技はガードしている相手に対して強いんだけど、多分強すぎるからという理由で投げ技を嫌うようなプレイヤーも多い。ガードした状態で安心することができなくなるからなのかな。

特に跳び蹴りや小足払いなどをガードさせてから投げてしまう**当て投げ**と呼ばれる動作は、相手の注意をガードに引きつけてからガードに対して強い攻撃を出すという意味では、理にかなった行動なんだけど…。

でも嫌うプレイヤーが多いという事実も受け入れなきゃとも思うし、結局のところ明確なルールが決められていない以上は、ゲーム中における行為の是非は個人の判断にゆだねるしかない、と。

多分ゲームに限った話じゃないけど、価値観の違いすぎる（互いの妥協点の見えないような）相手と何かをやるのって苦痛に感じることのほうが多いと思う。いくら悪意がなかったとしても、自分は間違ってないと思ったとしても、相手にイヤな思いをされてまで、その人と対戦をする必要はないんじゃないかな。

たまには、**なんで自分はゲームをやっているんだろう**、とか考えてみるのも面白いんじゃないかと思います。

話が重くなってきたところで、また次号。



（埼玉県　OROCHIEKOさん）
5回目で記念すべき初イラスト。いっぱい待ってます。つ〜わけで粗品進呈。

お便り募集中

当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲームの攻略やゲーセンにおける疑問、取り扱ってほしいテーマや質問、感想がありましたら送ってください。初心者に限らず、ゲーム全般の基礎的な質問ならどなたでも大歓迎です。また、イラストも募集しておりますので、質問と同様お待ちしております。投稿は次号予告の住所、「初心者講座」宛でお願いします。

ゲーセン浪漫

第2回

続編ゲームタイトル考

先日開催されたAMショーにて、我らジ☆ダップセの2キャラは多数の続編ゲームを目撃した。

そこで我々は、新世代の続編ゲームにふさわしい「続編タイトル」を模索すべく、カフィをすすりつつ討議を開始するのであった。

ゴーフェル復活祭

田渕健康（以下灰） さて、今回のショーでは久々に登場した「グラⅣ～復活～」が話題を集めていたわけですが。

C・LAN（以下熊） サブタイトルは「復活」。これは「8年ぶりの復活」という意味にとどまらず、ミスった後の「復活」パターンをさらに楽しめるという含みがあると提案してみたい。

灰 コインを入れても「復活」するところしか遊べなかったりして。2周目の逆火山の途中からスタートして、装備が最強に戻ったらゲームオーバーってのはどうでしょう？

熊 無事に復活したら、画面に「復活完了」ってハンコが押されて終わり。いいねえ。

灰 …ダメな感じですね。

熊 ちなみに、「復活」ってのは正式タイトルになったらしいね。先月まで（仮）マークが付いてたような気がするのだが。

灰 これまでのシリーズの副題には「ゴーファーの野望」「伝説から神話へ～」と大仰なのが付いてましたが、今回のサブタイトル「復活」は随分とシンプルですね。

熊 副題といやあ、ストⅡシリーズにもひそかに副題があったね。確か初代は「ザ・ワールドウォリアー」、ダッシュは「チャンピオンエディション」、スーパーは「ザ・ニューチャレンジャー」、Xは「ザ・グランドマスターチャレンジ」だったか。

灰 実は認知度低かったり。

熊 まあ「ニューチャレやりに行こうぜ！」とか言う輩はおらんかったな。

勢い重視の僕ら

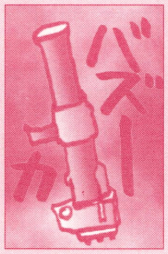
灰 そういや、コットンの続編には「ブーメラン」という名前が付いてますけど。

熊 ほう、狩猟武器の名前か。勇ましいな。

灰 続編に武器名を付けるのも格好良いかもしれません。「ストリートファイターバズーカ」とかどうでしょう？

熊 勢いはあるのだが、いかんせん「バズーカ」という語感にはヘッポコ感が漂うな。

灰 強そうなんですけどね。ちなみにプレステには「ジョニーバズーカ」という、疾走感溢れる名前のゲームがありました。内容は知りませんが。



熊 疾走感というと、続編には速そげなタイトルが付いている場合が多いな。「ターボ」だの「ジェット」だの。

灰 速度を求めるなら、これからはやはり「マッハ」の時代ですかね。サバ読みして「ワープ」でもいいかもしれません。

熊 いくらなんでも飛ばしすぎではないだろうかと気が無きにしもあらずという感じがするが。

灰 続編ゲームの名前としては、前作の名前の一部分だけを変えている例もありますね。ナムコの場合だとドラゴンスピリット→ドラゴンセイバー、ソウルエッジ→ソウルキャリバーと変えてきてますが。

熊 むう、するってぇと…セイバー、キャリバーと来たら、次は…。

灰 次は？

熊 「フィーバー」かな。「鉄拳フィーバー」なんてどうだろう。

灰 …「殴り放題」とかを彷彿させる、闇雲なバイオレンスさだけが目立ちますが。

熊 今、唐突に思い付いたんだが「ビートマニア鬼瓦」はどう？

横文字＋漢字は続編モノとしても結構いいタイトルになると思うが。「ワールドカップ文旦飴」とかね。

灰 …微妙ですね。

（ここで突然、ライターのKAL乱入）

K 「オーシャンサムライ魂」ってのはどうだろう。

灰 ？

K 今流行りの「釣りゲー、海洋モノ」と、従来の格闘ゲームをミックスさせた続編さ。「サムライ」は何となくつけてみた。戦いの舞台を移した、というのも続編モノではアリだろう。

熊 クラゲとかが刀を持って戦うの？

K 違う違う、出てくるのは「海の漢」たちさ。そこん所はっきりしてもらわないとゲーム性に大きく関わるからな。

灰 剣質選択が「磯」「浜」「沖」などから選べるのですか。ボスは「海底ユガ」とか。

熊 まさに「海魂」と呼ぶにふさわしい作品が目に浮かぶが、収拾つかないからこの話題はここいらでやめておこう。

親切な我ら

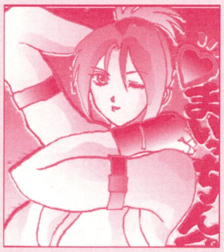
灰 いろいろ模索してきましたが、ここらで実際に我らで適当なゲームに続編タイトルを付けてみましょうか。

熊 うむ。メーカーが気に入ってくれたら、勝手に使ってくれていいという寸法でな。

それでは…アリカの「ファイティングレイヤー」はどうだ？まだ第一作は発売されておらんがな。

灰 う～ん。チョイとお色気要素を増した続編「まいちんぐレイヤー」というのは？

熊 何かだーめすとノリで、いまいちんぐだな。西谷さんに怒られそうだ。



灰 じゃあ、スタンダードに「タイトル＋数字」案を採用して、「ファイティングレイヤー三千里」というのはどうでしょう。

熊 その三千里という数字にどんな意味があるのかは知らんが、何となく壮大な雰囲気ではあるな。

灰 なかなか難しいですね。

熊 そうさなあ、じゃあ「ファイティングレイヤー二百海里」というのはどうだ？

灰 まだ「海魂」を引きずっている気がしますが。

熊 実は「海里」は、我の好きキャラである「カイリ」との掛詞で、遠回しに「カイリを出してくれえええ！」という要望を訴えてはみたものの、アレンがいるからやっぱりいらねーかな、と思いとどまったが「二百海里」だからキャラは200人。そんだけ出るならまあいてもいいかなとも思いつつ、一方でそんなゲームを作るのはかなり大変であろうという不安が鎌首をもたげる今日この頃であるなあと、そんな感じっす。

灰 なるほど。いやあ、こいつは一本取られました。

（つづく）

猛者通信

発行　11月15日

担当：ジ☆ダップセ

（C・LAN＆田渕健康）

今日の意気込み

無事にと言うか強制出国というか、とにもかくにも動きだした新猛者通信。

全国のチビッ子の声援に支えられつつ、さらなる躍進を約束したいと思ったとか思わなかったとか。これからも応援よろしく哀愁。



C・LAN
通称、「浦安の黒い翼」。
ジ☆ダップセの頭領。



田渕健康
年中フィーバロン。
固定資産ゼロ。

キャチャ兄ィのキャッチャー道

#2 台を選ぶにゃツメを見ろ

というわけで連載第2回目を迎えた当コーナー。プライズマシンといってもいろいろあるが、最初はやはり「UFOキャッチャー」でいくことにしたらあ。王道にして基本、プライズマシンの隆盛はここから始まったといっても過言ではねいと思う。

さてUFOキャッチャー。君たちは「あの店は取りやすいけど、こっちは全然ダメだね」なんて感じるときがないか？少なくとも俺は感じる。

こんなときは短絡的に「どうせ店側でアームいじってるんでしょ」なんて思いたくもなるが、実はアーム自体の握力や引き上げる力を店側で設定することは基本的にできない。変更するためには専門的な知識が必要で、現実的に店舗単位で行うには無理がある。

では何が違うのか？それは「ツメ」の形状にあるんだな。アームは通常のもの以外に、力の強い「パワーアーム」があるだけだが、ツメは実に様々な種類が市販されている。一般的には角度は水平に近いほどよく、面積は広いほどいい。ま、そのバランスが一番重要なんだが。

だがツメが同じでも景品が巨大ピカチュウだったり、逆にキーホルダーみたいに小さいものだと取りにくくなる。この辺の錯覚もおそらくあるだろう。

キャチャリング食指が動くか否かは「景品が何か？」によるところが大きいが、キャチャる前にはツメを確認。これが重要だ。ま、今回はこんなとこで。

筐体のある風景

第2回 後楽園遊園地

私の記憶によれば、大抵の遊園地には、ビデオゲームが陳列された「ゲームコーナー」が存在していたような気がするのだが。

主に大型筐体がコーナーの主軸を占め、子供たちが慣れぬ手付きでレバーを操作している光景が、何げに記憶に残っているのではないだろうか。

普通の人の感覚なら、「なぜ遊園地に来てまでゲームをやらなきゃいけないの?」という感を抱くと思うのだが、ディープなゲーマーになってくるとハナシは別。

直感と言おうか習性と言おうか、ついつい、こういった特殊なゲーセンには「なにか変なゲームがあるのではないか」との期待を抱いて、ゲームコーナーに足を踏み入れてしまうのが、ヘビーゲーマーの性であろうか。

実際、遊園地内のゲーセンにはレアなレゲー(それも大型筐体もの多し)とエンカウントできる確率はかなり高い。

大型筐体ゆえに行き場所を失い、下取り業者の倉庫に長いこと眠っていたゲームも、遊園地ゲーセンならば、そのありあまる巨体を受け入れてくれるのだろう。

個人的には「遊園地」という場所は普段の生活環境から切り離された「滅多に立ち入れない特別な場所」という感懐があるのだ。

そう、「時間の流れ」すらも、我々の住んでいる空間とは違うのではないか、そんな想いすら抱かせるほど、「遊園地」が有すきらびやかな雰囲気は独特のものだ。

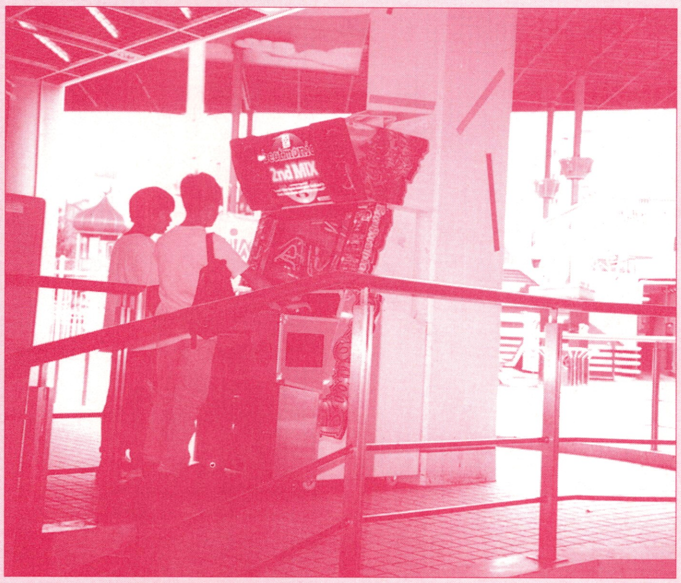
そんな空間に置いてあるゲームだからして、きっと我々が通常遊んでいるゲームとはどこか異なっているに違いあるまい…そんな身勝手な幻想を抱いて、ついついゲームコーナーに立ちよってしまう。

コインを入れてゲームをスタートするも、結局は同じ連続技が入り、同じライン取りが通用してしまう。

なんとなく、雰囲気に流されて期待してみたものの、同じゲームであることには変わりあるはずもなし。ちょいと憮然としつつゲームコーナーを出ると、静かに頭上を回る観覧車、どこからともなく聞こえてくる、メリーゴーラウンドの軽妙なBGM。

「戦いの中で戦いを忘れる」という言葉があるように、「夢の中で夢を忘れる」という言葉もアリなのだろうか。

夢の世界にある筐体は、あまりにも「リアル」な存在であるのかも、しれない。



ゲーム業界元気ないぞ!

キャサ夫のどんな感じ?

ON A AN

なんだかんだ言っても人気に衰えの見えないバーチャ3tb。アテナ杯も日に日に参加者が増えている…。

バーチャのメッカであるアテナ杯も第10回をもってエンディングを迎える予定だった。が、しかし、ジャンキーたちによる予想以上の強い要望にアテナが応え、第11回バーチャファイター3tbチームバトルが開催されることに…。

アテナ杯会場収容スペースに問題なし!!

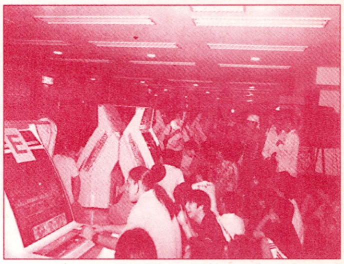
8月23日、千葉県松戸の駅前にあるバンプレスト本社ビル。1・2階はアミューズメントスペースとなっており、そのほか多数のテナントが入っている大きなビルだ。今回のA杯イベント会場がその6階にあるイベントスペース「バンプレストP−AZAホール」で行われることになった。

A杯がなぜここで?という疑問もあるが、そこらへんは大人の事情ということで…。しかしながら、今回のA杯、この会場を借りることができたおかげで必ず付きまとうアテナ側の大きな問題が解消した。それはやっぱり大会を行うたびに増え続けるギャラリーの数。今まではお店に人が入りきらず、店舗の前にモニターを設置したりと、いろいろな試行錯誤がなされたが、道路に人だかりができて通行人の邪魔、ゴミの散乱などと違った問題があった。しかし、今大会は5on5のチームバトルで80チームが参加したが、そのほとんどは室内で観戦することが可能なほどの大きなスペースに恵まれたのだ。

さらに今大会の目玉は超特大ライブモニター。会場内にもモニターはもちろん設置されているが、駅前にそびえ立つバンプレスト本社ビルには、なんとオーロラビジョンが設置されている。これをライブモニターにしてしまい、そこにバーチャファイターの画面が映し出されるようになっていたのだ!

だから、どんなに人がたくさんいても絶対に試合内容は見ることができたワケ。駅前に映し出されたバーチャのキャラクターは、さすがに違和感があったけどね…。でも、企画はいいし、かなりの宣伝効果になったかも?





そこまでやるか!? 九州勢!!

A杯といえば、バーチャファイターをやっているプレイヤーならば1つの全国大会的意識をしていると思う。なかには、どんな大会よりもアテナ杯で勝たないと意味がない!A杯で勝ったからこそ意味がある!と考えているものも多い。だからこそ大会回数をこなすにつれて参加者も増え、また全国各地からも足を運ぶプレイヤーが多くなったのだろう。

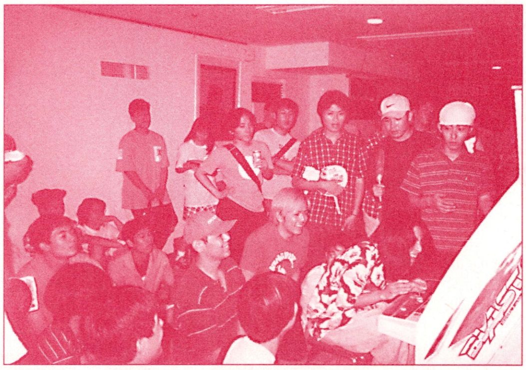
でもさ、A杯って確かに有名だし、そりゃ勝って名も売りたい気持ちは分かる!しか〜し(強く)、交通費は実費だぜ!? 多分、俺も気持ちは同じだし、その状況にいれば同じことやるけどさ、なんせこんな不景気な時代ですよ。北海道や九州からなんて具体的にいうと往復5万円もかかっちゃうんだよ!でもまあ、1つの祭りだし、楽しけりゃなんでもOKか!

今回のA杯は、5on5で80チームが参加。いうまでもないと思うが、今までの大会でもっとも人が集まったことになる。第1回大会から徐々に集まった参加地区。北海道をはじめ、東北、北陸、関東、中部、関西、中国、九州と、日本全国から車、電車、または飛行機といった交通手段を使い、1泊2日で東京へとやって来る。

そこで今回驚いたのは、なんといっても九州勢。森永エンゼルカップで九州エリア代表の矢永ジャッキーが優勝したのち、九州は強いと一目置かれるようになったが、その実力もまた本物。そんな九州勢が第11回大会で20数人が一気に乗り込んできたのだ!

さすがにこれだけの人数が遠路はるばる足を運んだA杯ははじめてだろう。関西が勢いに乗っていたVF2時代さながらの状況に九州勢はいた。





16時間

16時間という数字は、大会のはじまりから終わるまでの時間。朝の8時から予備予選が行われ、予選リーグ、決勝トーナメントというのが大会の流れ。大会すべてが終わるのは、だいたい夜12時前後。普通では考えられないスケジュールをこなすのがA杯だ。もちろん主催者側、プレイヤーともに集中力、忍耐力、体力のすべてをこの1日で使い切る。A杯に参加するならば、これだけの覚悟をし泊まりが基本。だが、後日の仕事の関係から日帰り組もいる。次回から、また今後も大会内容さながら非常に厳しい闘いになるA杯ということを知っておいてほしい。

揺るぎない王座

第5回大会から地方参加が多くなったA杯。しかしながら、優勝は常に関東在住のプレイヤーが勝ち取っている。そして今回もまた関東圏内、西千葉/コンティニュー「印旛連合(四街道ラサ/サム/人J/ホルスタインW/ダンナ)」チームが優勝に輝いた。決勝トーナメントには優勝候



キャサ夫のどんな感じ?

DNKG ON A AN



第11回A杯1998 SUMMER VF3tdチームバトル5on5

チーム	1回戦	2回戦	準決勝	決勝
明大前代表	3			
ドラフト3位	5	5	4	
大慶園代表 モアイ軍	4			
おしゃれ泥棒	5	3		
博田とんこつ連合	3			
新宿アバンチュール	5	4		
MURDERS	3			
印旛連合	5	5	5	5
北九州イギリス病院患者	5	4		
病弱ブラザーズ by POPY	2			
国分寺代表	3			
関西では未だ負けなしの黒人チャンピョン	5	5	2	
北陸アクターズスクール	5	2		
ダーティーゴーレム	4			
鮪捕鯨委員会	4			
カクレック・リベンジ・オブ・男爵	5	5	5	4

優勝 印旛連合

補に名を挙げていた16チームがそろったものの、ここまでくるとどこが勝つのかは分からない。決勝はそのほとんどが5-4といった接戦になり、常に大将同士が闘うといった状況が多かった。



第11回大会で「印旛連合」を優勝に導いたもっとも近い存在になるのは、MVPにも輝いた「サム」というジャッキー使いが大きいだろう。1つ目の試練は「新宿アバンチュール（タワーアキラ／結城くん／マッスルサラ／闇よだれJ／ハクションラウ魔王）」チームとの対決。大将戦、タワーアキラVSサムの大胆かつ繊細な凌ぎあい（ローキックガード↓下PでKO。このラウンドはタワー勝利）、結局サムが勝利したが俺的には一番面白かった。

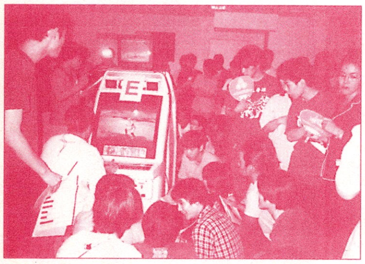
次なる試練は準決勝「ドラフト3位（リカちゃん／大黒茶／渋谷ジャッキー／オヤマスター／マスク・ド・ヒジテツ）」というジャッキー使いが3人いるチーム。この対戦は先鋒の渋谷ジャッキーがなんと4人抜きで一気に大将サムが引き摺り出される！チームメイトでも、いくらなんでもこれは負けたと思ったはずだ。しかし、サムが大爆発！なんと逆に5人抜きを果たし、ドラフト3位を下した。恐らくこのときすでに優勝は決まっていたのだろう。

決勝は「カレクック・リベンジ・オブ・男爵（PKアキラ／花ラウ／DALっち／運び屋カゲ／A・S組長）」九州ゲームインゼロワンチーム。大将同士の闘いになり、あまりパッとしない内容だったが、どちらもうまかった。ただ、サムのほうが決勝までに勢いが付いていたために、ほんのちょっとの力差で勝利を納めた。

優勝／印旛連合
準優勝／カレクック・リベンジ・オブ・男爵
MVP／サム
ベストバウト／サムVS花ラウ
敢闘賞／DALっち

というわけで、今回のA杯も九州勢がいいところまできたものの、関東圏内のチームが優勝。王座は動かなかった。

みんなが遊ぶ限り続く大会





大会会場隣のアクターズスクールでちびっ子が踊ってるわ、レディースが4チーム参加するわで、なんだかんだいって盛り上がったアテナ杯ですが、どうやら大会は次回もありそうです（人が集まればの話だけどね）。

アテナ側は地球最後の年、1月～3月の間を予定しています。なお、回数を増すにつれて参加チームが増えているので、エントリーはお早めにお願いします。

さらに続報！アテナ杯第10回大会ビデオ完成近し!!（ひょっとしたら完成してるかも）ビデオをご希望の方はこちらへハガキを送るのではなく、直接アテナのほうへ一度問い合わせください。

詳細は…
ゲームスポットアテナ町田店0427-21-6887
山岸or根岸まで

CONGRATULATION!!

8月30日・9月15日号
夏休みスペシャルプレゼント

当選者発表

●ゲーメスト史上最多の応募があった夏休みスペシャルプレゼント。その数、実に2600通以上!!編集一同、感激しました。たくさんの応募、ほんとにありがとう!! 最も倍率が高かった「ストリートファイターZERO3」基板に当選した東京都の大山隆太君、あんたホンマに幸せ者や！その他の賞品当選者のみなさんもおめでとう！残念ながら抽選にもれちゃった人も、また送ってね！

「ストリートファイターZERO3」基板
大山隆太 君 東京都

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」基板
米本晴佳 さん 兵庫県

「サイキックフォース2012」基板
荒田優子 さん 福井県

「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」プライズTシャツ&ポストカードセット
岩本和也 君 北海道
花田洋平 君 新潟県
立川英司 君 東京都
吉田和茂 君 千葉県
吉岡勇輔 君 神奈川県

「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」ポスター
一戸創一郎 君 東京都
管博彰 君 埼玉県
岩渕康平 君 茨城県
石山大介 君 千葉県
鈴木龍 君 神奈川県
吉竹伸之 君 神奈川県
唐橋達也 君 京都府
井手野礼奈 さん 高知県
笹垣香代 さん 長崎県
村山久行 君 鹿児島県

「デイトナUSA2」Tシャツ&ポスターセット
伊藤洋 君 岩手県
高山元太 君 秋田県
岡部真人 君 東京都
大谷有史 君 東京都
井上正和 君 京都府
西井昭文 君 京都府
森本一馬 君 兵庫県
島田圭 君 大阪府
松崎留実 さん 島根県
磯崎祐一 君 香川県

「バーチャストライカー2」タオル&バージョン'98ポスターセット
伊藤義広 君 北海道
佐藤孟陽 君 宮城県
遠藤拓也 君 宮城県
伊藤玲子 さん 東京都
星野彰平 君 埼玉県
桐生慎吾 君 千葉県
田中勉 君 長野県
櫛崎康志 君 広島県
大島叙且 君 愛知県
田中仁雄 君 福岡県

「ファイティングバイパーズ2」ポスター&テレホンカードセット
田口和弘 君 埼玉県
鈴木康裕 君 東京都
岡本浩明 君 神奈川県
上田武弘 君 兵庫県
鳴海徹也 君 兵庫県
田端靖彦 君 兵庫県
荒川輝行 君 愛知県
榊原浩之 君 三重県
山口久夫 君 福岡県
長野文 君 大分県

「ゲットバス」オリジナルステッカー
諏訪尚 君 新潟県
岩瀬英明 君 山口県
原口耕次郎 君 熊本県

「バーチャファイター3」ポスターセット
津村郁 君 宮城県
鈴木儀人 君 宮城県
栗原猛 君 埼玉県
大野洋輔 君 千葉県
小野文秀 君 神奈川県
内山翔平 君 兵庫県
三賀森登 君 愛知県
瀧本毅 君 岡山県
橘光久 君 福岡県
市川良子 さん 熊本県

タイトーユニバース トレーディングカードコンプリートセット
渡部真希 さん 福島県
大木春奈 さん 静岡県

「サイキックフォース2012」複製原画集
植村美千代 さん 東京都
矢沢江里 さん 東京都
山岸知佳子 さん 神奈川県
山本倫子 さん 神奈川県
小坂明美 さん 和歌山県

「サイキックフォース2012」特大ポップ
霜島智美 さん 埼玉県
杉山朱美 さん 東京都
大口浩司 君 富山県

「パズルボブル」扇子
村上友浩 君 東京都
西方邦仁 君 東京都
赤坂淳治 君 兵庫県
綾木竜一 君 兵庫県
榊原勇希 君 愛知県
古津敏幸 君 徳島県

「パズルボブル」ヌイグルミ
吉野幸作 君 北海道
中村理恵 さん 愛知県
国重薫 さん 山口県

「プチカラット」CDケース
磯貝直紀 君 神奈川県
柿内真人 君 奈良県
高津将 君 大阪府
吉田武史 君 石川県
林秀和 君 愛知県

「スーパーリアル麻雀」豆本P5&P6&P7セット
川口信之 君 静岡県
田島英孝 君 京都府
三船圭太郎 君 宮崎県

「スーパーリアル麻雀P7」ミニスタンド
細田卓也 君 岩手県
加藤雅久 君 神奈川県
日比野浩治 君 山口県

「スーパーリアル麻雀P7」ポスター
垣内政雄 君 北海道
佐藤正弘 君 岩手県
石田秀夫 君 秋田県
逆井浩二 君 東京都
青田丈 君 東京都
清水静夫 君 神奈川県
北山隆二 君 群馬県
川島勇人 君 群馬県
林田研二 君 長野県
池田賢 君 京都府
松原雅俊 君 大阪府
野村駿太郎 君 愛知県
成島徹 君 鳥取県
岡島雄 君 広島県
横山誠二 君 山口県
加賀孝治 君 山口県
村田拓也 君 福岡県
杉本正 君 長崎県
広瀬秀一 君 大分県
遠山雄一 君 熊本県

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」ポスター
栗山紀子 さん 青森県
二渡佑介 君 栃木県
北沢一三 君 長野県
古田晋也 君 広島県
岩田直也 君 香川県

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」PS版
小森谷亮 君 埼玉県
堀越俊行 君 福島県
村山将人 君 大阪府

SNKサポーターズクラブVol.6
鈴木ひとみ さん 埼玉県
宮本一夫 君 茨城県
佐々由緑琴 さん 大阪府
近藤敬一 君 石川県
吉村伸吾 君 岡山県
黒崎淳平 君 山口県
吉田裕太 君 愛知県
熊谷大輔 君 愛知県
佐藤忍 さん 福岡県
古藤美穂 さん 福岡県

「RB餓狼伝説ドミニテッドマインド」PS版ソフト
伊藤貴矩 君 北海道
板谷行範 君 石川県
金子泰之 君 三重県

「RB餓狼伝説ドミニテッドマインド」ポスター
佐藤誠 君 青森県
大久保幸子 さん 秋田県
秋山美樹 さん 新潟県
今田竜也 君 千葉県
細川さおり さん 東京都
武藤順一 君 東京都
小林亮 君 栃木県
内藤芳明 君 静岡県
長谷川優子 さん 富山県
池田寛子 さん 福岡県

テクモチラシセット
朝倉いずみ さん 神奈川県

「ギャロップレーサー2」クリアファイル
兼子岳四郎 君 北海道
香川清 君 北海道
畠山正彦 君 北海道
藤田崇 君 秋田県
高木勉 君 宮城県
西脇徹也 君 新潟県
広本泰明 君 新潟県
大西渡 君 群馬県
河村大勇 君 群馬県
羽田野高志 君 埼玉県
福田譲 君 東京都
樋口敦 君 東京都
飯村秀一 君 長野県
豊田知之 君 奈良県
北陣一 君 大阪府
根本京助 君 石川県
近藤学 君 徳島県
石毛裕樹 君 大分県
村井研太郎 君 大分県
鈴木正孝 君 熊本県

PS版「影牢」体験版
小林洋介 君 北海道
本間仁 君 新潟県
木間信夫 君 新潟県
貴志正則 君 滋賀県
植野和昭 君 広島県

ケイブTシャツ
荒川晃一 君 埼玉県

「魚ポコ」肉球レバー&「スティープ・スロープ・スライダース」ヨーヨーセット
末永悟史 君 茨城県
川瀬陽三 君 愛知県
日野靖文 君 宮崎県

「レーシングジャム」テレホンカード
中野和也 君 北海道
村田雅史 君 宮城県
寺田勝亮 君 群馬県
長谷川守 君 奈良県
一部英夫 君 京都府
廣瀬進吾 君 大阪府
真田史彦 君 兵庫県
柴田伸一郎 君 兵庫県
上杉岳司 君 香川県
田内光幸 君 福岡県

「ビートマニア」メモパッド
佐藤信久 君 岩手県
浅田清子 さん 東京都
木村さとみ さん 神奈川県
金森圭介 君 神奈川県
作田慶輔 君 千葉県
大橋真樹 さん 千葉県
名田大佐 君 兵庫県
松崎哲朗 君 岐阜県
矢部達也 君 愛知県
松岡洋 君 福岡県

「ガーディアンフォース」Tシャツ
寺町善大 君 北海道
木暮超 君 千葉県
柳下兼作 君 愛知県

「コットン2」インスト&サクセスロゴ入りボールペン
三浦冬峰 君 青森県
長澤義法 君 宮城県
松村大 君 東京都
山田覚 君 東京都
岸谷豊 君 埼玉県
石野晋助 君 長野県
宮下貴子 さん 大阪府
江本剛 君 高知県
大當哲夫 君 愛知県
倉持潤一 君 大分県

「オセロしようよ」インスト&サクセスロゴ入りボールペン
岡本東 君 岩手県
木村和泉 君 埼玉県
佐々木豪 君 埼玉県
伊藤靖文 君 千葉県
工藤明日香 さん 兵庫県
桜井真一 君 岐阜県
高野良二 君 岐阜県
柴田剣幸 君 広島県
下野智道 君 長崎県
宇田津知春 君 宮崎県

「ストリートファイターZERO3」ポスター
小原梨絵 さん 秋田県
大河内拓 君 宮城県
砂坪将司 君 埼玉県
小島国男 君 埼玉県

「スターグラディエイター2」ポップ&ポスターセット
江面武紀 君 栃木県
畠山崇 君 北海道
富樫大樹 君 新潟県
小林和弘 君 東京都
赤壁直哉 君 奈良県
阿部ゆみ さん 愛知県

「マーヴルvs.カプコン」「スターグラディエイター2」「ストリートファイターEX2」シークレットファイルセット
小島友 君 岩手県
丹羽佑樹 君 東京都
椛島秀文 君 千葉県
飯村澄子 さん 栃木県
滝井浩明 君 兵庫県

「レイディアントシルバーガン」ポスター
佐久間篤彦 君 北海道
吉田正治 君 北海道
原敦 君 宮城県
徳永裕樹 君 新潟県
上村裕太 君 新潟県
栗原亨 君 新潟県
市岡哲夫 君 静岡県
中西愛 さん 群馬県
櫛田渡 君 埼玉県
佐野英嗣 君 東京都
小川直樹 君 東京都
永井尊之 君 東京都
堀田佳寿 君 千葉県
田中利明 君 千葉県
根岸猛人 君 埼玉県
伊藤研治 君 埼玉県
鈴木由紀夫 君 神奈川県
正地雅実 君 神奈川県
沢田直人 君 茨城県
来住吉晃 君 京都府
山下緑 さん 大阪府
家重洋平 君 大阪府
立石拓 君 大阪府
石田暁寛 君 山口県
中野貴志 君 愛知県
早川貴道 君 愛知県
池田幸恵 さん 福岡県
田子山隆三郎 君 福岡県
芝山雅信 君 福岡県
笹田大資 君 大分県

「雀々しましょ」プライズ用セル画
朝倉貴信 君 大阪府
谷健一 君 徳島県
山東史幸 君 和歌山県
田村裕隆 君 三重県
大森貴弘 君 福岡県

「ストリートファイターEX2」ポスター
飯塚涼子 さん 北海道
高橋謙 君 東京都
美和良亮 君 東京都
山本美奈子 さん 神奈川県
豊田浩治 君 岐阜県
吉田幸司 君 福井県
小林大樹 君 兵庫県
諸岡宏幸 君 兵庫県
山崎陽子 さん 和歌山県
秋山清子 さん 長崎県

「ブラッディロア」CDケース
倉本恭裕 君 北海道
浜村ひろみ さん 北海道
大竹慎二 君 青森県
松本優 君 秋田県
川瀬文孝 君 秋田県
佐藤裕彰 君 宮城県
吉田隼人 君 新潟県
和田貴裕 君 埼玉県
三角幸作 君 埼玉県
佐藤修平 君 東京都
中村英樹 君 東京都
田島亮太郎 君 東京都
柏原亜裕実 君 東京都
福島宗昭 君 千葉県
濱田真子 さん 千葉県
小林洋一 君 群馬県
早田健一 君 神奈川県
坂本栄介 君 兵庫県
久保田直子 さん 兵庫県
寺阪貴也 君 大阪府
永田恭子 さん 愛知県
図師匡彦 君 香川県
板野靖子 さん 山口県
石川千晶 さん 山口県
西山樹 君 福井県
丹治桂子 さん 福島県
張康翼 君 福岡県
村井貴雅 君 福岡県
大崎勉 君 熊本県
島袋智恵 さん 沖縄県

ライジングポスターセット
青木朋子 さん 東京都

「ギャラクシーファイト」テレホンカード
小林圭多 君 新潟県
竹平暁生 君 兵庫県

「わくわく7」テレホンカード
遠藤佳孝 君 静岡県
國持尚亮 君 静岡県

「アストラスーパースターズ」テレホンカード
大山顕将 君 大阪府

「アストラスーパースターズ」ポスター
三浦ゆかり さん 青森県
大野正則 君 東京都
中島美幸 さん 埼玉県
丸山真紀 さん 群馬県
須藤浩和 君 神奈川県
井垣紀子 さん 京都府
小林正幸 君 京都府
澤田邑一 君 大阪府
小菅寿 君 島根県
宮崎弘子 さん 島根県

「ソウルキャリバー」ポスター&シールセット
奥山昌嗣 君 北海道
鈴木利彦 君 東京都
大和健治 君 東京都
五十嵐洋介 君 東京都
田中昭光 君 千葉県
吉田和由 君 茨城県
大石さくら さん 長野県
桜井康行 君 大阪府
石川哲男 君 愛知県
尾崎綾 さん 長崎県

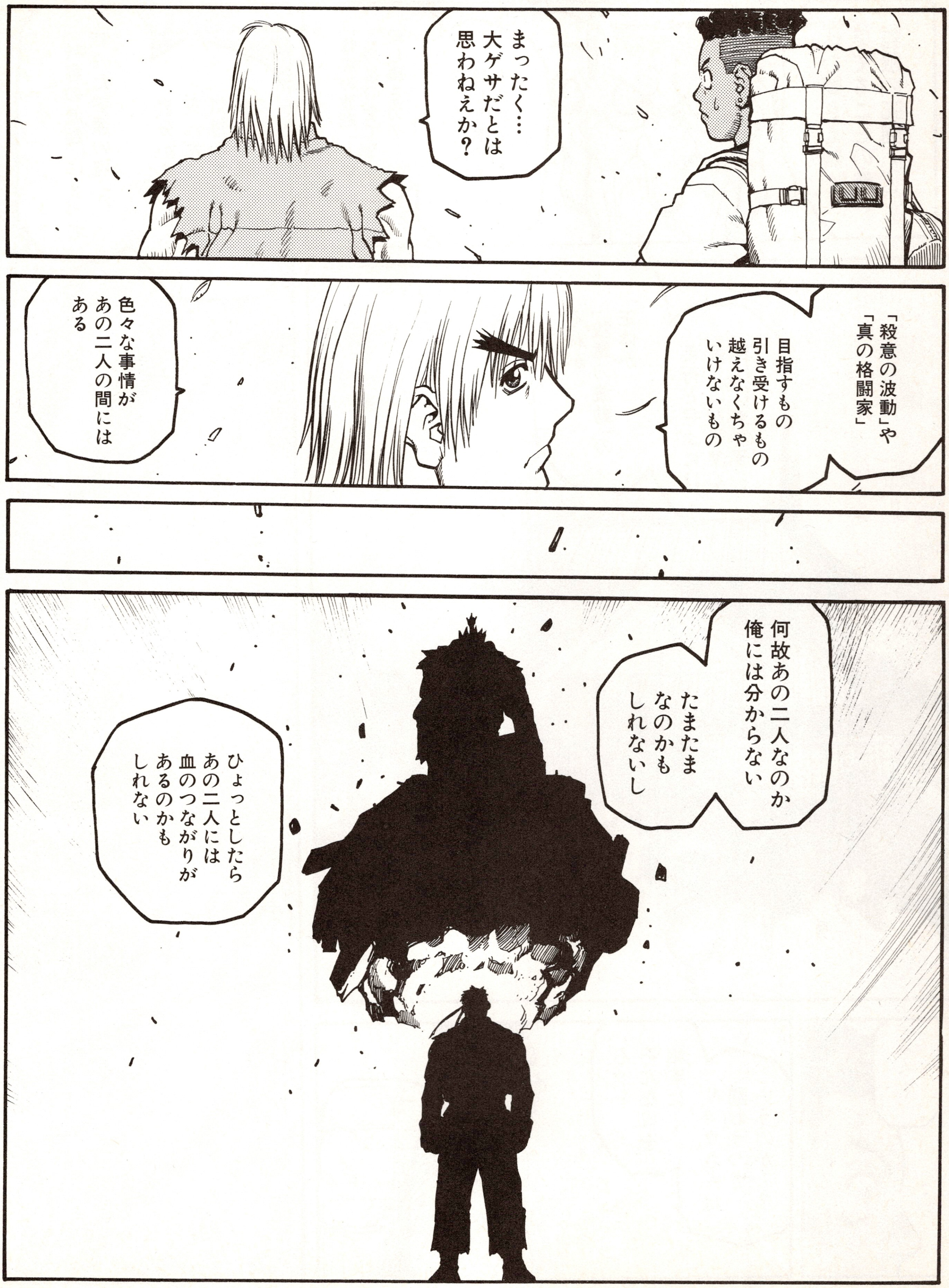
「パチンコセクシーリアクション」ポスター
清野淳 君 北海道
大泉岳人 君 青森県
小笠原秀和 君 青森県
伊藤昭 君 青森県
伊藤孝之 君 宮城県
山崎克夫 君 群馬県
臼井義則 君 群馬県
川又憲彦 君 埼玉県
木村幸助 君 埼玉県
岸裏保 君 東京都
神田和明 君 東京都
渋谷伸吾 君 東京都
岩田昇 君 東京都
鈴木康之 君 神奈川県
岡部知行 君 神奈川県
中島学 君 茨城県
平田大地 君 栃木県
北島直紀 君 長野県
桜田信彦 君 兵庫県
仲村圭吾 君 兵庫県
中川寛 君 兵庫県
森伸由 君 大阪府
山本政明 君 京都府
山村竜一 君 富山県
木元崇 君 石川県
新井勇人 君 広島県
赤坂宏幸 君 山口県
木下晃一郎 君 長崎県
葛西隆 君 熊本県
横溝清彦 君 熊本県

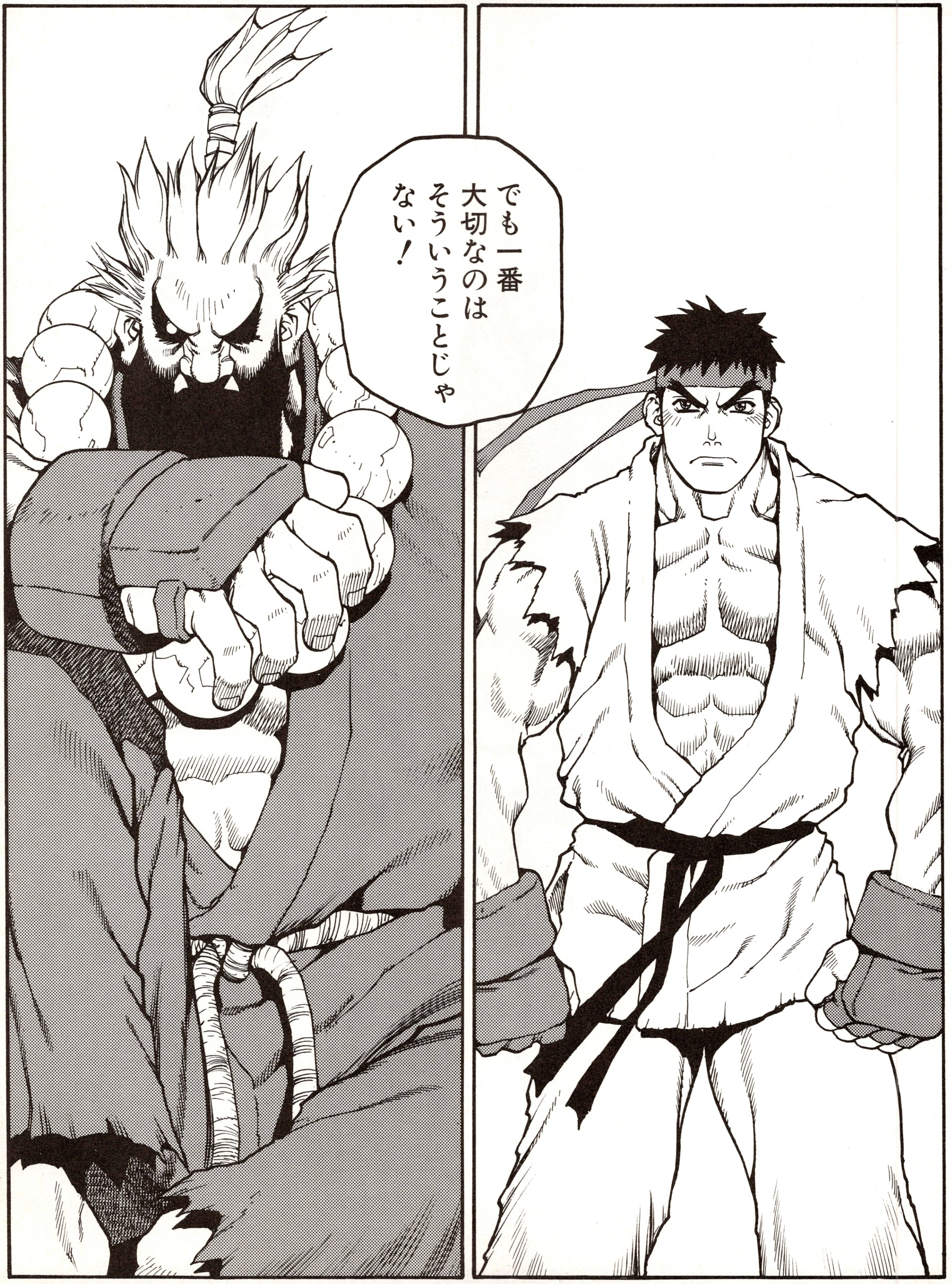

最終血戦・開死!!!
単行本12月下旬発売予定!!
※諸般の事情により発行予定が変更になりました。
STREET FIGHTER III
©CAPCOM 1997
RYU-FINAL
ー闘いの先にー
第22話
中平正彦
中平正彦先生HP
http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/



●かりんお嬢様が登場するコミックは『さくらがんばる!』全2巻(好評発売中)だけっす!


「殺意の波動」によって死んだ者達の魂…
自分がすでに死んだことさえ気付かずに今なお闘っちょる
「殺意の波動」とはこの世の全てを殺し得る力！
全てを殺し殺した者さえまた殺そうとする
休む間さえ無く果てることの無い無限の死闘…！
それが「殺意の波動」の正体か
苦行と呼ぶには余りにも罪深く哀れじゃのう…
そッ…そんな奴を相手に…
リュウさんは闘おうっていうのか…？
へへ…


まったく…
大ゲサだとは
思わねえか？
「殺意の波動」や
「真の格闘家」
目指すもの
引き受けるもの
越えなくちゃ
いけないもの
色々な事情が
あの二人の間には
ある
何故あの二人なのか
俺には分からない
たまたま
なのかも
しれないいし
ひょっとしたら
あの二人には
血のつながりが
あるのかも
しれない



●中平先生HP⇩http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/

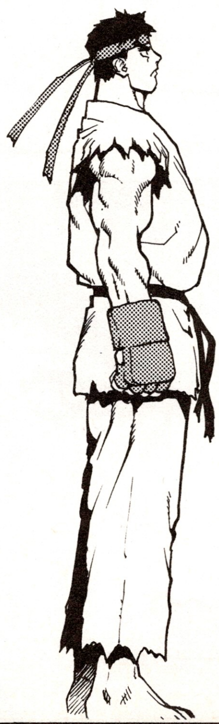
どんな理由があっても
どれ程
恐るべき「力」をもってしても



「勝つか」

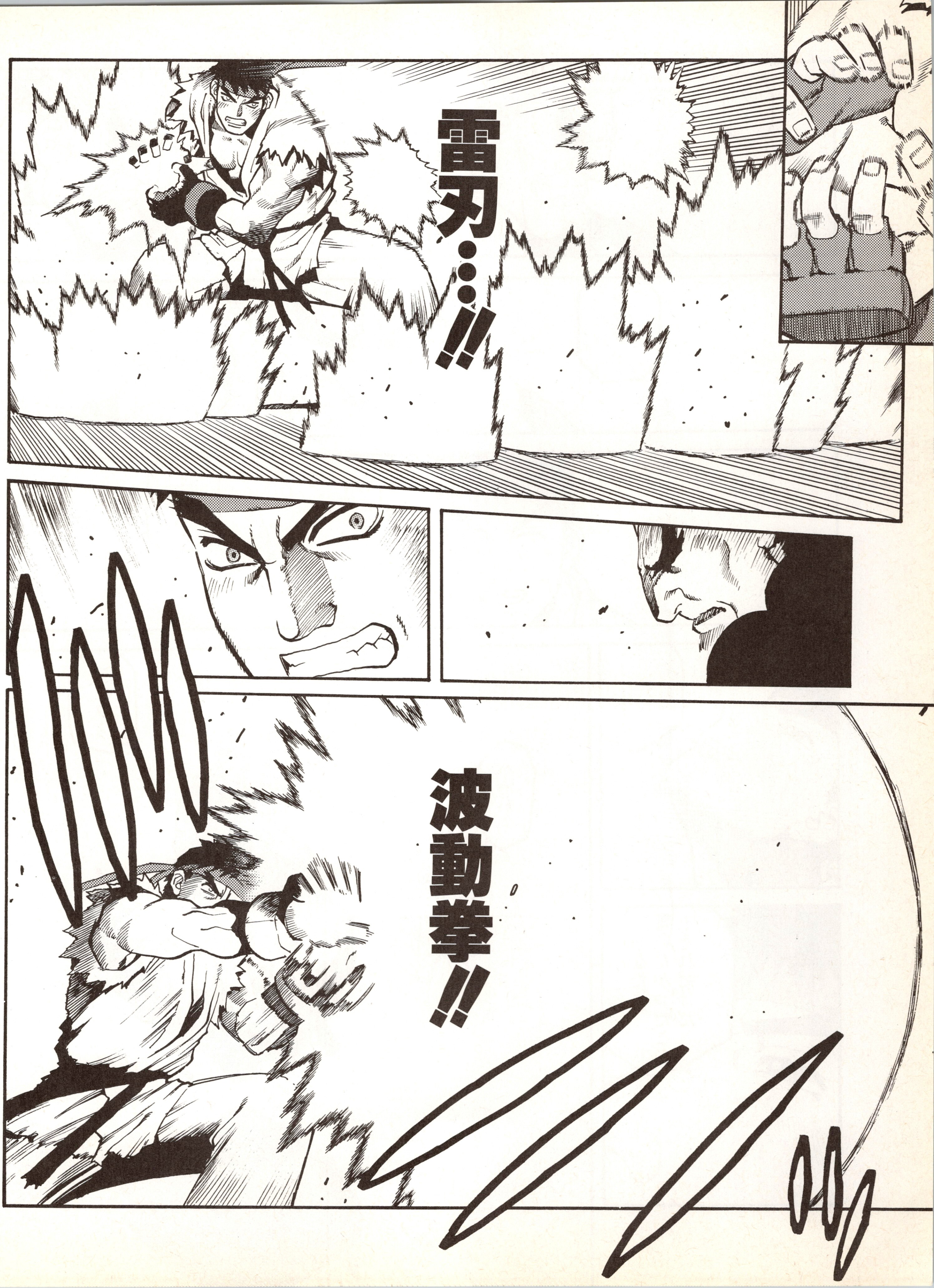
「敗けるか」

これは聖戦じゃない
時代の一時…
あくまで
格闘家同士の闘いだと
…そういうことなのさ



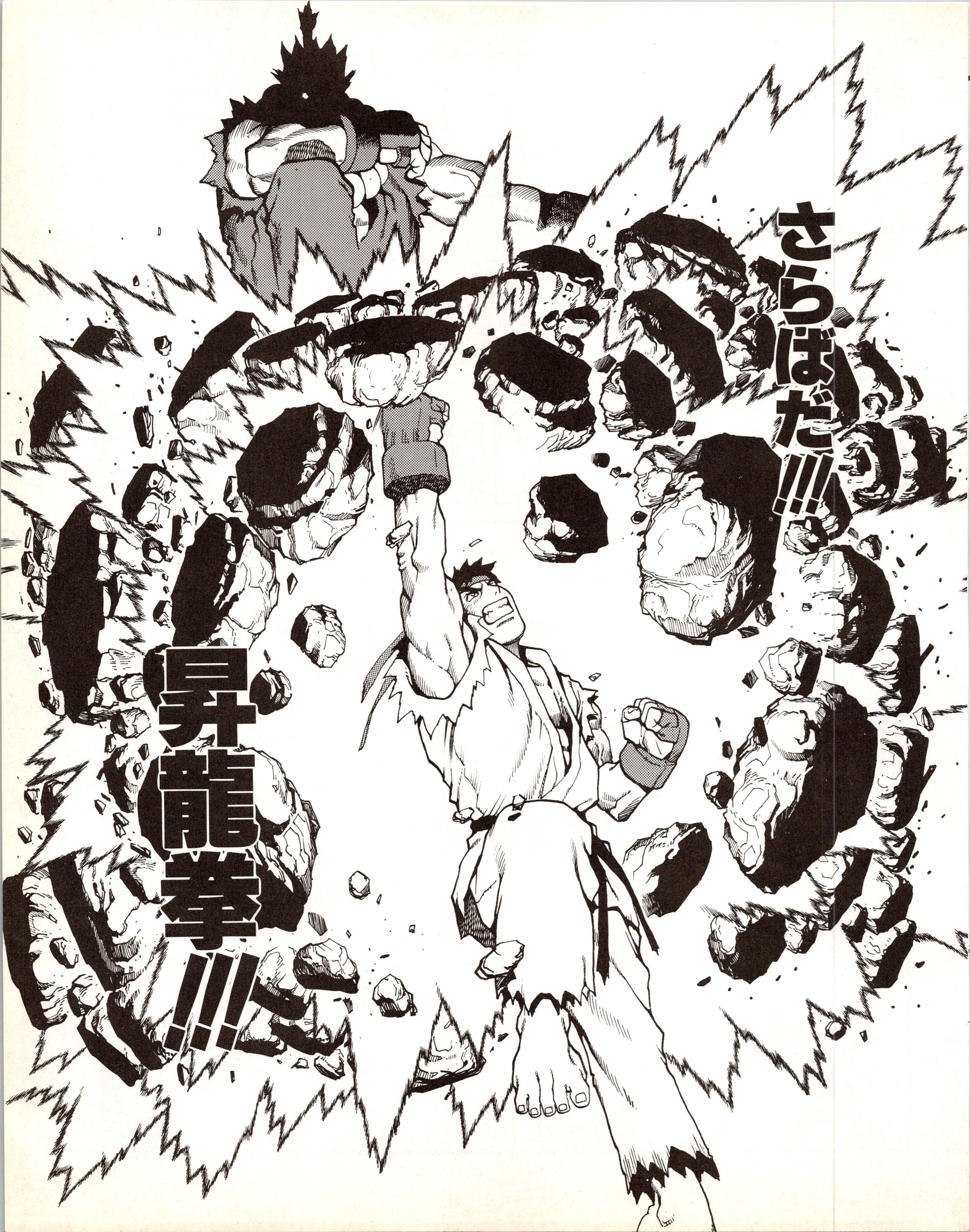

……あの時……
あの時 師匠ゴウケンは あくまで格闘家で あり続けようとする あなたを 「甘い」と笑った
鬼に なり切れない あなたを…
でも俺は そうは 思わない
今こうして ふたたび俺の前に 現れた男は 昔と変わらず 格闘家だった！
「真の格闘家」 ゴウキ… あなたは どうしようもない ガンコ者だ！


フ…
フフフ…
…ハハ
フフフ…
ハハハ…
…………
…あなたに言いたかったこと…それだけだ

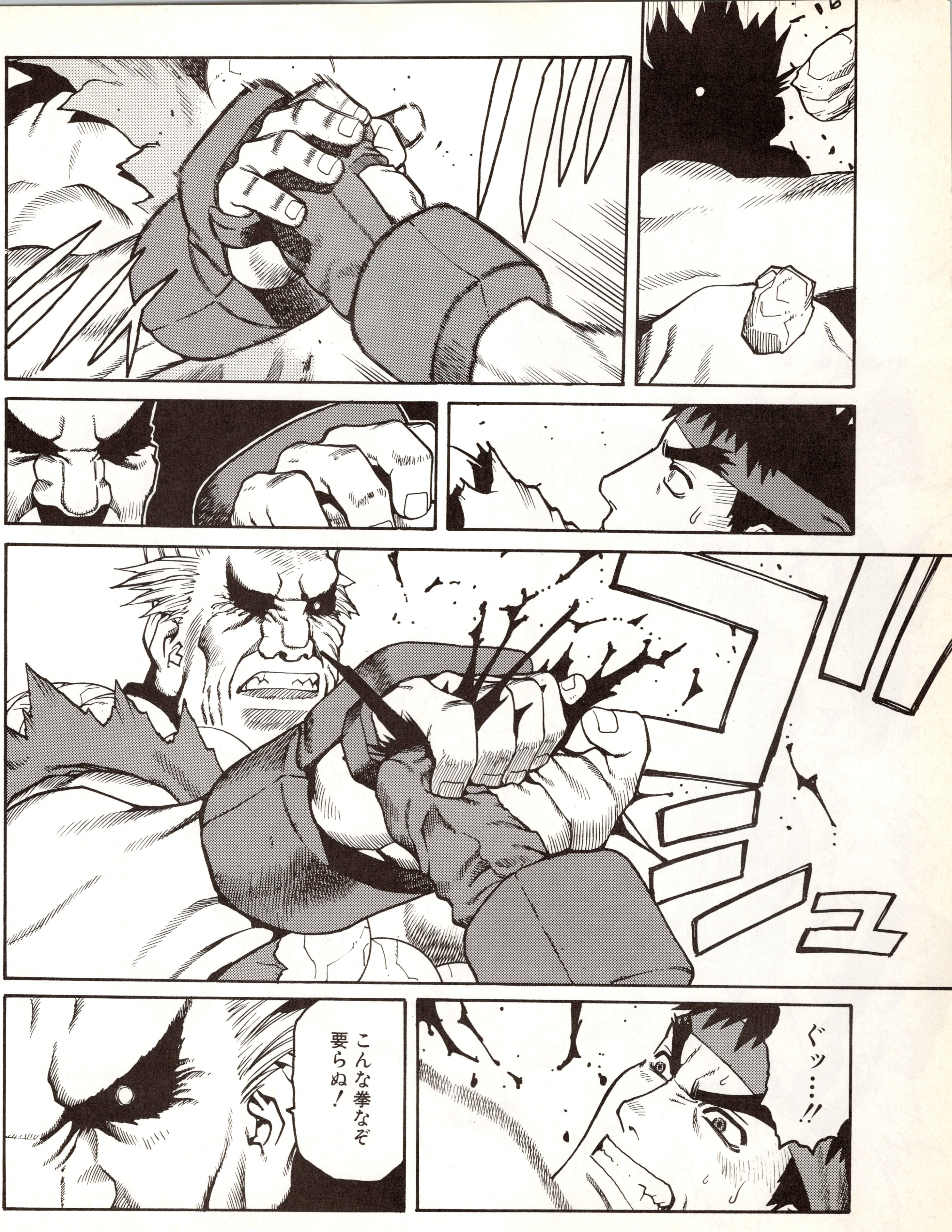

雷刃…!!
波動拳!!


ゴ!!
通用しないのはわかっている!
だがやらずにはいられない!


これらの技で
俺は親友を!!
宿敵を!!
尊敬すべき
多くの猛者達と
出会えた!!
拳を
交えることで
多くを学んだ!!
だから俺は!!
大いなる感謝と
万感をもって
放ちたい!!
真・!!



さらばだ!!!
昇龍拳!!!


ぐッ……!!
こんな拳なぞ
要らぬ！



この脚も用を成さぬ！
ゴッ
ギ
……


我が名はゴウキ…拳を極めし者なり！
望むはうぬの真なる一撃のみ！
立て小童!!
リュウに"活路"はあるのか!?
次回…最期の一撃!! 鬼を粉砕!?

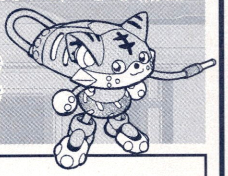
第22話／終わり

秋葉原にきたら、必ずチェック！

トライアミューズメントタワー

営業時間：10時〜22時（金・土は23時まで）年中無休

タワーといえば、やっぱりレトロゲーム！
今年は、今まで以上にレトロゲームに力を
入れていきますぞ。かなり古めのゲームを
中心に展開予定ですので、乞う御期待！！



入荷!!

ビートマニア3rd MIX

ビートマニアグッズも大量入荷！

「ハイスコア加熱中！」

新作からレゲーまでO.K.
来たれスコアラー!!

新旧
入り乱れて
Heat Up!

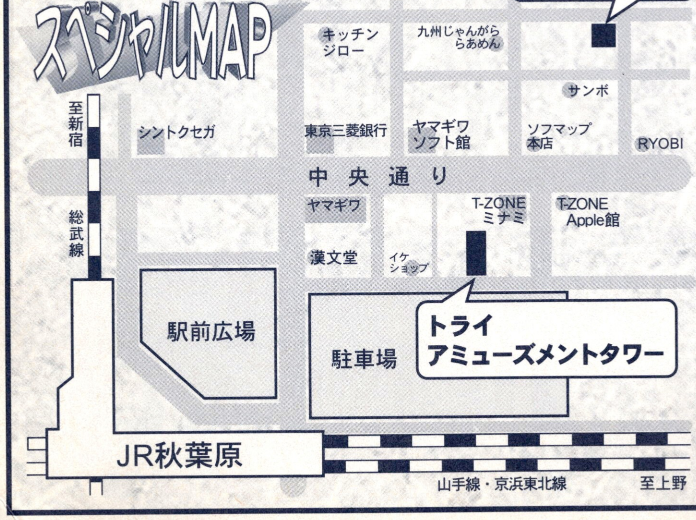
プライズ情報



キャラクターメールコレクション　カードキャプターさくら 入荷!
カードキャプターさくらコレクション（10月予定）
ポスタードリーム カードキャプターさくら（11月予定）
ときめきフィギュア3〜スクール水着クリアバージョン（10月予定）

ときめきメモリアル
「フィギュアクリア」
在庫あります！

トライ＆トライアミューズメントタワー スペシャルMAP



マニアにうれしい 初心者にやさしい

VIDEO GAME P.C.B. SHOP Try トライ

期待の新作ゲーム　予約受付中

タイトル	入荷日	価格
対戦ホットギミック快楽天	10月中	178,000
ガンバード2	年内予定	未定
ショックトルーパーズ2nd	未定	未定
弾銃フィーバロン	発売中	168,000
カオスヒート	発売中	243,000
デッドオアアライブ++	発売中	208,000
レイクライシス	年末予定	未定

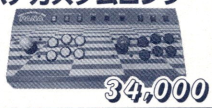
これがないと始まらない！ コントロールBOX

VEGA Jr.



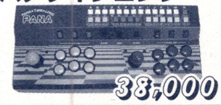
29,800

パナカスタムロング



34,000

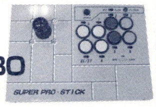
パナツインロング



38,000



シグマAV-5000
26,000



Σ8000 TURBO
15,800

ゲーム基板を一緒に
買うと、コントロール
BOXを値引きします。
こだわる人のために、
筐体も取扱中です。

中古基板リスト

対戦ぱずる玉	5,000
ツインビーヤッホー	6,000
ときメモ対戦ぱずる玉	8,000
沙羅曼蛇2	6,000
進め対戦ぱずる玉	2,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
バトルトライスト	45,000
ハイパーオリンピックin長野	12,000
出たな!!ツインビー	5,000
パロディウスだ！	5,000
大魔界村	25,000
戦場の狼II	15,000
ストライダー飛竜	15,000
ポケットファイター（ソフト）	25,000
サイバーボッツ（ソフト）	8,000
バース	18,000
G－ダライアス	18,000
G－ダライアスver. 2	20,000
まじかるデートドキドキ告白大作戦	8,000
まじかるデート卒業 告白大作戦	10,000
サイキックフォース	10,000
サイキックフォースEX	14,000
ゲーム天国	8,000
魚ポコ	30,000
グラティア	10,000
スーチーパイII（ソフト）	3,000
ドラゴンセイバー	15,000
コズモギャングザビデオ	15,000
ドルアーガの塔	25,000
アームドポリスバトライダーver. A	20,000
アームドポリスバトライダーver. B	25,000
R－TYPEII	12,000
サンダーブラスター	14,000
スーパーリアル麻雀PV	6,000
雀々しましょ	18,000
麻雀同級生	4,000
スーパーCD放課後2	78,000
ファナルロマンスR	78,000
対戦ホットギミック	98,000
リアルバウト餓狼伝説2	10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	18,000
マジカルドロップ3	20,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	15,000
富士山バスター	8,000
マジカルクリスタル	5,000
ギャルズパニック2 SP	15,000
ロジックプロ	15,000
ロジックプロ2	3,000
カイザーナックル（ソフト）	1,000
逆鱗弾（ソフト）	1,000
プチカラット	5,000
ぽっぷんぽっぷ（ソフト）	15,000
対戦タントアールサシッス（ソフト）	20,000
ファインドラブ（ソフト）	10,000
バーチャロン オラトリオタングラム（PCB、パネル付）ハーネスは別売りです	198,000
バーチャファイター3（PCB）	38,000
バーチャファイター3tb（ロム）	50,000

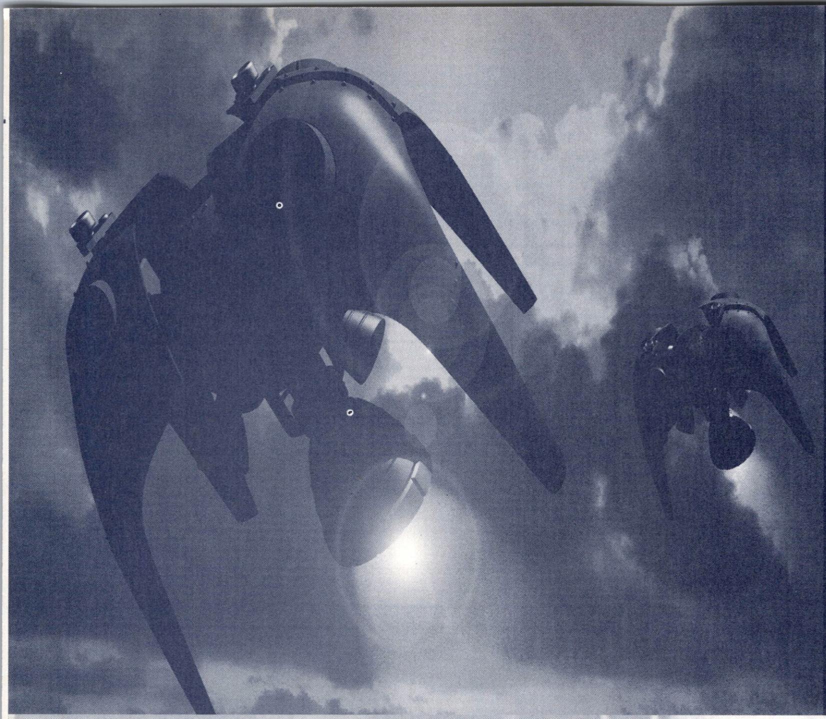
リスト以外にも在庫がありますので、問い合わせして下さい。

(株)トライ

わからないことがあったら
すぐに電話してね！

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜20時（日祭・祝日は18時30分まで）
トライホームページ http://www.try-inc.co.jp



HOLD ONESELF

いつ果てるとも知れない敵の攻撃をかいくぐってきた一行。元友軍機だったPENTAも撃破し、ついに司令部を視界に捉えようとしたその刹那、CA2ーEKZOが行く手を阻む…

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント　シルバーガン

担当：はまー

STAGE RADIANT SILVERGUN 4E

4E予備知識

ステージ4もいよいよ大詰め。ここをクリアすれば、かの戦艦とご対面となる。ヤツで少しでも楽にクリアする（稼ぐ）ためにも、4Eでできるだけ稼いでおこう。

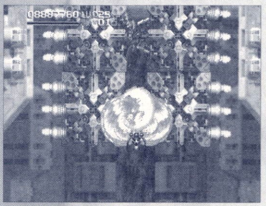
4Eは、最初から最後まですべて赤をつなぐ。ほかの色でチェーンを狙っても、途中で赤い敵を撃たないと絶対に死んでしまう場所があるので、小細工はしないほうがいい。

もっとも、稼ぎのことを考えないにしても、地形には細心の注意を払う必要がある。4Aなみの複雑さに加え、「ストッパー」の役目を果たす敵を倒すと挟み込んでくる地形もあり、ハッキリ言って知らないと死亡確定。ステージクリアへの一番の近道は、敵の出現順だけでなく、対処法もしっかり覚えることだ。

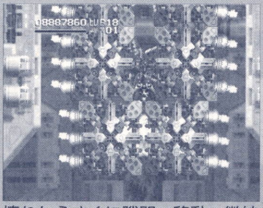
A区間

最初に出現するザコは、赤だけを狙うとなると意外と難しい。まず、中央で「赤+青+黄」の赤をアーマーが取れると同時に単発Aで倒し、すぐに「赤+赤+赤」のほうへ移動して、単発AかCの爆風で破壊、すぐに中央へ戻る…というのを繰り返そう。

地形が見えてきたら、最初の難関。左右に青と黄の砲台、中央に赤ザコ（ストッパー）が挟まっている。このストッパーは普通に撃たず、ギリギリ目の前まで近付いてから破壊すること。



目の前で撃ち込み、



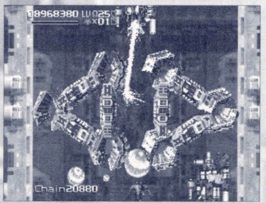
壊れたらすぐに隙間へ移動。微妙なレバー捌きが要求されるぞ。

3機目のストッパーを壊すと、地形の上部に赤砲台が6基張り付いている。地形の挟み打ちを避けると同時にソードを振って2基壊し、残りはB+Cで始末しよう。

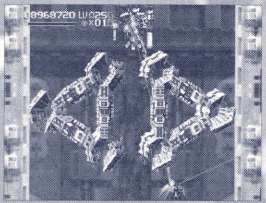
B区間

A区間を抜けると、巨大な三角形の障害物が2対出現する。その上部を赤と黄のザコ編隊が交差していくので、タイミングよくAの単発で狙い撃とう。そのあと、中央上部と左右下部から計3体の小型機が攻撃を仕掛けてくる。

まず、左右の小型機をCの爆風で左→右と瞬殺しよう。2機とも壊したら、そのまま障害物の陰に隠れてA+Bでロックすれば、レーザーを防ぎつつ攻撃できる。破壊したら、三角形の中央か右端をタイミングよく上に抜けよう。

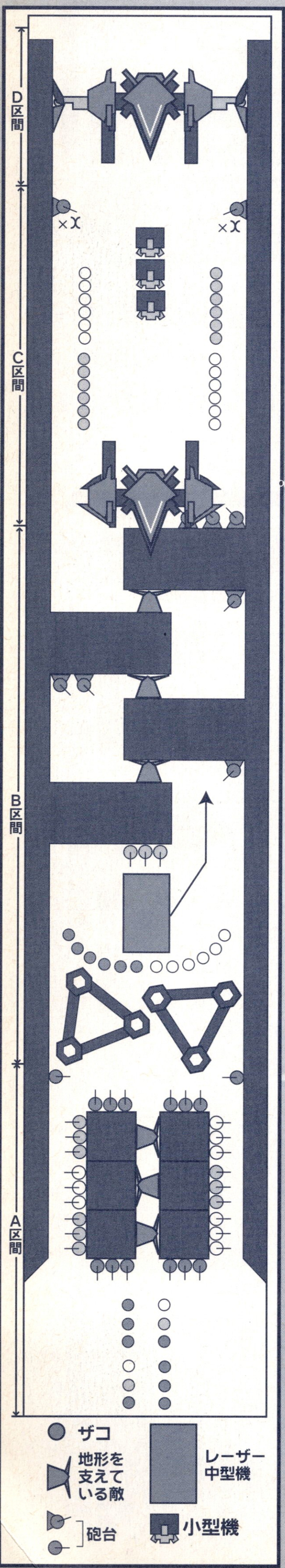


レーザーを左の三角へぶつけている間に右へ切り返し、



右下を壊したら物陰から安全に始末しよう。

少し進むと、赤いザコ砲台と、最初に地形を止めていたストッパーが行く手を塞いでいる。ストッパーを倒したらすぐ逆サイドへ抜けないと、地形に囲まれて死を待つしか



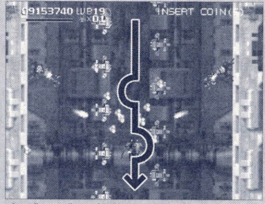
なくなってしまうので、ここはかならず覚えよう。


3機目は、壊す前に右上のザコ砲台2基をA+Bで撃っておこう。

C区間

3機のストッパーを抜けると、中央に中ボス（赤属性）が停滞している。左から画面上へ回り込み、中央上部へ移動しよう。

すると、上部から赤い小型機、左右から挟み込むように大量の青&黄ザコが、計3サイクル出現する。上→中→下、もしくは下→中→上と、3編隊をやり過ごす場所をあらかじめ決めておくこと。


串ダンゴを半分にしたような軌道を最小限の動きでかわそう。

ちなみに、3編隊目が出現するのと前後して、左右の下からザコ砲台2基が昇ってくる。Cで撃つのだが、あまり早く撃ちすぎるとザコ編隊を巻き込んでしまうので注意。

これも含め、ザコ砲台が3セット出てくるころには中ボスが上へ移動してきているので、4セット目の左の砲台をA+Cで壊し、すかさず脚の間をくぐって下へ切り返そう。


ク○ブよろしく、脚の間をタイミングよく抜ける。

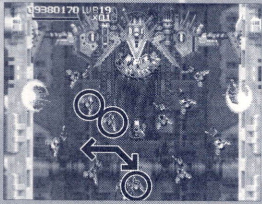

左×1と右×2はB+Cを張りつつ中央へ移動すればきれいに倒せる。

D区間

左右のザコ砲台をやり過ごすと、スクロールが止まってついに中ボスの攻撃が始まる。

●第1形態

写真のようなパターンで、ザコが放射状に突進してくる。途中に混ざっている赤をうまく壊したいが、現実的に狙っていけるのは○で囲んだ3機。中央とその左を単発A、一番左はA押しっぱなし（一瞬）かソードで倒す。Cの爆風をベストタイミングで置ければ右側の赤を1機多く倒せるが、稼ぎがうまくなるほどCが強くなってしまう（長く残る）ので、その先の青を倒してしまう危険が高い。ただし、5回目の赤×4に関してはほかの色を巻き込む心配がない（黄のアーマーは取れない）ので、Cできっちり4機仕留めておこう。


矢印の軌道を往復して、リズムよく撃つべし。

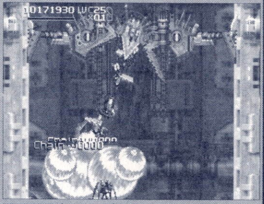
●第2形態

「つなぎ」で撃ってくるレーザーは、中心のやつのすぐ隣の隙間に入れば問題なし。

そのあと、中ボス本体から自機を狙って大量のザコが放出される。が、じつは赤しか壊すことができないようになっているので、A、B、Cいずれかの武器を連射しながら左右に切り返しているだけでキレイに片づいてしまう。戦艦のことを考えると、AかCを育てておくといいだろう。

●第3形態

本体から青弾を放射状にバラまきつつ、左右の下からザコ砲台が出現する。中ボスが撃ち始めると同時に赤の砲台がくるので、Cで弾を撃つ前に壊してしまおう。あとは本体をAかA+Bで撃つだけだ。

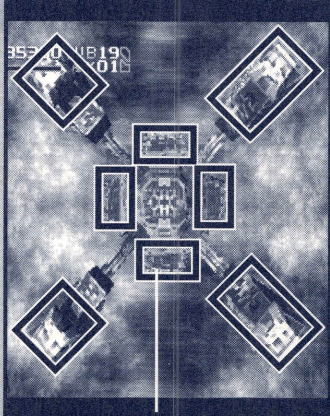

画面下方で、青だけよく見て切り返していけばいい。

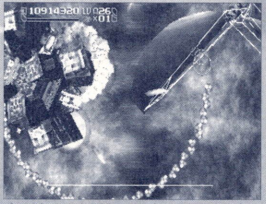


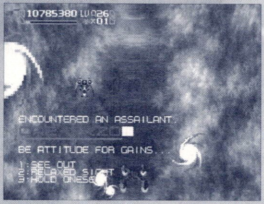
4Eボスは、稼ぎを意識すると大きなライバルとなる。というのも、こいつの出す砲台には色属性が付いており、しかもそれがランダムだからだ。ここの運の良し悪しで10万単位の変動があるのだから、スコアラーは大変だろう。まあ、そのへんを抜いて考えれば、とくに厳しい攻撃がくるわけでもない。じっくりと少しずつダメージを与えていこう。

ちなみに、砲台を出してくるハッチを壊した側にいれば、ボスがどんなに寄ってきても体当たりすることはない。

BOSSパーツ図

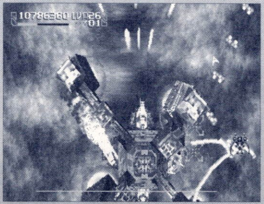

この4つのパーツの色と攻撃方法はランダム


大回転は、最初のピンク弾を（ハイパー）ソードでやり過ごし、あとは大きく回って避ける。



最初に下から飛んでくるピンク弾は、当たらないので安心。


パーツをすべて壊したあとは、Cの爆風をバラまきながら体当たりをかわすだけだ。


つねに広いほうへ移動しつつ、ついでに赤砲台をB+Cのサイトに引っ掛ける。画面全体をよく見ることが大切。

目指せ!完走&新幹線併合ボーナス

電車でGO!2 3000番台 高速編

東北路線 秋田新幹線E3系(中級) 大曲～盛岡間 編

今回は秋田新幹線「こまち」の新開通路線、中級（大曲～盛岡間）を徹底攻略。即席パターンのワリにいい出来だ。

担当：GYU

秋田新幹線E３系(中級)大曲～盛岡間 攻略のポイント!

こまち中級「大曲～盛岡」の特徴は…?

今回は秋田新幹線「こまち」の中級路線「大曲～盛岡」の路線攻略をお届けしよう。

この路線は新幹線というだけあって「通過」が運転のメインになっている。しかし、電GO!2の「こまち」特級路線以上に、一部の区間のダイヤがかなり厳しく設定されているので、定通を取るためにはしっかりとした運転パターンが必要だ。

また、この路線の途中にある雫石は、通過と停車がランダムで切り替わるようになっている。通過駅だと思っていたら実は停車駅だったということがないように注意しよう。

ただし、この路線には隠し警笛ボーナスが多数隠されているので、多少ダイヤに遅れようとクリア自体はたいして難しくはない。これから紹介するパターンをしっかり覚えて、定通を取るための微調整を行えば、高得点でクリアできるようになるはずだ。



雫石は、ランダムで通過駅と停車駅の2種類に変化する。

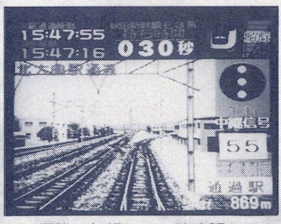


左ページにもあるように、隠し警笛の多い路線。最大で3秒GETだ!

大曲発車～北大曲通過

知らせ灯の点灯を確認したあと、マスコンをノッチ5に入れて大曲を発車しよう。そのまま加速していくと途中で制限55キロと制限80キロが表示されるが、これは無視して加速し続ければいい。

そして車速が時速87キロに達したら、マスコンを抜いて惰行に移る。このまま惰行し続ければ、問題なく北大曲の定通を取れるはずだ。



この標識は無視して、時速87キロまで力行しよう。

北大曲通過～羽後四ッ屋通過

パターンどおりに北大曲で定通を取れたら、北大曲を通過した直後に再びマスコンを入れて力行しよう。この区間では時速94キロまで力行して惰行に移る。そして通過残り5秒前を切ったら、再びマスコンをノッチ5に入れて、加速状態で羽後四ッ屋を通過すること。惰行のままでも定通は取れるが、次の区間のために加速しておこう。



羽後四ッ屋の直前から、加速状態で通過しよう。

羽後四ッ屋通過～鑓見内通過

羽後四ッ屋～鑓見内間は、特にダイヤが厳しい区間。羽後四ッ屋を通過した直後から加速しても、通過予定時刻に間に合わないので注意しよう。つまり、鑓見内で定通を取るためには、羽後四ッ屋を加速した状態で通過することがポイントになってくる。

羽後四ッ屋通過5秒前からマスコンを入れて、鑓見内通過まで引き続けよう。



この区間は、マスコンを引き続ければ定通を取れるぞ。

鑓見内通過～羽後長野通過

前の区間とは打って変わって、この区間はダイヤにかなりの余裕がある。鑓見内を通過した時点で時速120キロ以上出ているはずだが、鑓見内を通過したあと、すかさずブレーキノッチ8で時速95キロまで減速しよう。そして惰行に移って微調整すれば定通を取れるはずだ。また、ここでも5秒前から加速して羽後長野を通過しよう。



鑓見内を通過したら、時速95キロまで減速だ。

羽後長野通過～鶯野通過

この区間も、羽後四ッ屋～鑓身内と同様にダイヤが厳しい区間。羽後長野を通過してから加速しても通過予定時刻に間に合わないので、羽後長野の通過直前からマスコンを入れておくこと。いわゆる仕・込・みというやつが重要だ。

加速状態で羽後長野を抜けたら、そのままマスコンを引き続けて鶯野を通過すれば、定通をなんとか取れるぞ。



羽後長野から力行し続ければ間に合うぞ。

鶯野通過～角館停車

角館はこの路線の1つ目の停車駅。通過駅と勘違いしないように注意しよう。

この区間では鶯野を通過した直後に制限75キロが表示されるので、鶯野を抜けたらすぐさまブレーキノッチ8で減速し始めよう。そして時速70キロまで減速したあたりから、少しずつブレーキを緩めていって角館の停車を目指す。もちろん0m停車を狙おう。

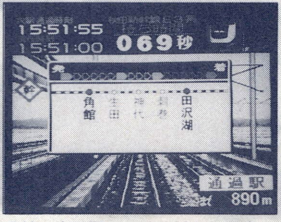


鶯野を通過したら、ノッチ8で減速しよう。

角館発車～生田通過

この区間の運転パターンは、角館に停車したときの時間によって変化させる必要がある。

まず停車予定時刻ピッタリに角館に停車できた場合は、知らせ灯を確認した後にマスコンノッチ5で発車して時速88キロまで力行、そして惰行で生田を通過しよう。もし停車予定時刻に遅れた場合は、1秒遅れるごとにプラス約10キロ程度上乗せしよう。



角館～生田間は、時速90キロ程度まで力行せよ。

生田通過～神代通過

この区間はダイヤが厳しいというわけでもなく、また速度制限標識や隠し警笛ボーナスが出現するわけでもないので、運転に神経を集中できる。

生田を定通で通過した場合は、通過後にマスコンを入れて時速114キロ程度まで力行しよう。通過予定時刻の残り10秒前に、時速110キロ強で残り約320m地点を通過していれば定通を取れるぞ。



残り10秒前に距離を確認して速度調整しよう。

攻略地獄

神代通過～刺巻通過

この区間では、神代を通過した直後に制限90キロが予告されるようになっている。神代を通過したら、すぐにブレーキノッチ7で時速90キロまで減速しよう。そしてそのまま惰行で進んでいくわけだが、残り30秒前から10秒ごとに距離を判断して、定通のための速度調整を行おう。ちなみにこの区間には隠し警笛とセクションボーナスがあるぞ。



神代通過後に減速して、制限90キロに備えよう。

刺巻通過～田沢湖停車

この路線の2つ目の停車駅である田沢湖。これも勘違いしないように注意すること。
この区間はダイヤに余裕があるので、時速80～90キロ程度で刺巻を通過した場合は加速する必要は基本的にない。一応、残り約450m地点あたりから制限75キロが予告し始めるので、オーバーしている場合は速度を調整しよう。停車もそれほど難しくないはずだ。



刺巻～田沢湖はダイヤにかなり余裕がある。

田沢湖発車～赤渕通過

この区間は、区間距離3861mの長丁場だが、ダイヤ自体はそれほど厳しくはない。まずは、田沢湖に誤差なく停車できた場合は、とりあえず時速115キロ程度を維持して運転し続けよう。あとは速度を調整して定通を取るだけだが、できれば加速状態で赤渕を通過だ。ちなみにこの区間では警笛標識が頻繁に出現する。減点に注意せよ。



田沢湖～赤渕は警笛標識が多い。減点に注意。

赤渕通過～春木場通過

前の区間の悠長さに比べて、この区間はダイヤがかなり厳しくなっている。スピードがかなり乗った状態で春木場を通過しなければ、マスコンを引きっぱなしにしても定通は難しい。赤渕を力行しながら時速120キロ程度の状態で抜けて、残り10秒前で時速約130キロ、残り約360mといった状態が理想的だ。頑張って定通を取ろう！



赤渕～春木場は、加速状態で突っ切ろう。

春木場通過～雫石通過

雫石が通過駅の場合は、この区間は平均運転速度は時速125～127キロといったところ。つまり、前の区間でパターンどおりに春木場を時速約130キロで抜ければ、惰行したままでもいいということだ。もちろん雫石通過残り20秒前と10秒前に、残り距離を見て速度を調整するようにしよう。雫石停車時に比べてはるかに簡単だ。



雫石通過の場合は、約125キロ運転でOK。

春木場通過～雫石停車

雫石が停車駅になっている場合は、春木場を通過した瞬間からブレーキノッチ8に入れて減速しよう。というのも春木場を通過したときの運転速度は130キロ近くも出ているのに対して、春木場～雫石間の区間距離は900m弱と短く、ブレーキングに躊躇するとオーバーランしてしまうからだ。ダイヤにも大幅な余裕があるので注意！



雫石停車の場合は、ノッチ8で急減速せよ。

雫石通過～小岩井通過

この区間はダイヤに余裕があるので、雫石を通過したあとに改めて加速する必要はまったくない。この区間で小岩井駅定通を取るために理想的な平均運転速度は、時速120キロ程度。これまでパターンどおりなら雫石を時速125キロ程度で抜けているはずなので、そのまま惰行で運転して、途中で速度を微調整するだけでもいいだろう。



前の区間と同様、120キロ強の運転でOK！

雫石発車～小岩井通過

雫石に定刻どおりに停車できた場合は、ひとまず雫石を発車したあとに時速98キロまで力行しよう。このあとは惰行し続けるだけで小岩井の定通を簡単に取れるはずだ。ただし、次の区間の大釜の定通を取るためには、時速120キロ以上まで力行しなければならないので、小岩井を通過する少し手前からマスコンを引いて力行しよう。



雫石停車だった場合は加速状態で進もう。

小岩井通過～大釜通過

雫石が通過駅だった場合は、パターン上、小岩井を時速120キロ程度で抜けているはず。この場合はそのまま時速120キロ程度を維持していれば、あとは速度の微調整で大釜で定通を取れる。
一方、雫石が停車駅だった場合は車速が足りないので、そのままマスコンを引き続けて加速していこう。時速130キロ程度で微調整だ。



この区間は、雫石通過or停車によってパターンが変わるぞ。

大釜通過～盛岡停車

いよいよ最終区間。この区間には途中に制限80キロが設置されているが、ダイヤにかなりの余裕があるので、大釜を通過した時点でマスコンノッチ8に入れて、時速85キロ程度まで減速してもいい。
盛岡停車の際、ノーコンティニュー状態でGREATやGOODに成功すれば、新幹線併合ボーナスというミニゲームをプレイできるぞ！



盛岡停車はダイヤに余裕がある。慎重に…。

新幹線併合ボーナス

このボーナスは、併合時の衝撃の度合いによる1～10秒のボーナスのほかに、「併合開始時警笛」で3秒、「併合手前一旦停止」で5秒、「併合手前一旦停止後警笛」で2秒と、3+5+2=10秒の追加ボーナスが入る仕組みになっている。
よって、この新幹線併合ボーナスで、最高20秒の持ち時間を獲得することができるのだ。最後まで気を抜かずがんばろう！



盛岡0m停車に成功すれば、新幹線併合ミニゲームが待っている。

隠し警笛ポイント一覧

この路線は豊富に存在！全部GETだ！

- **●大曲発車時**
- **●鑓見内～羽後長野**
  - ・残り360m地点
  - ・残り210m地点
- **●鶯野～角館**
  - ・残り575m地点
- **●神代～刺巻**
  - ・残り1380m地点
  - ・残り600m地点
- **●刺巻～田沢湖**
  - ・残り820m地点
  - ・残り505m地点
- **●田沢湖～赤渕**
  - ・残り2845m地点
  - ・残り1630m地点
  - ・残り265m地点
- **●春木場～雫石**
  - ・残り635m地点

悪夢の猛撃！病院最下層部

BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE™

ビーストバスターズ　セカンドナイトメア

無駄ボムは、終焉を呼ぶ。前半から厳しいのだが、さらにキツくなる後半のために、ボム温存だ。

担当：きらり屋

病院下層部にいる大量のビーストを排除しつつ、脱出の経路を確保せよ

ついに最難関であろうと思われる、4ステージに突入する。この面に関しては、あまりにも要注意ポイントが多いため、2回に分けて攻略していく。前半は、最初の地点から中盤のダクト（大型換気扇）を抜けるまで、後半は地下水脈ステージからボスまでを攻略する。

さて、前半攻略の前に、1つ確認事項がある。ここへ到達したとき、ボムがいくつ残っているだろうか？もちろん多いに越したことはないのだが、最低2つは持ってくるように心がけたい。

そのために、ここで3面攻略の最後のほうを、少しおさらいしておく。ボス戦（ゾディアック）に到達する少し前、イベント的に登場するボスの乗ったヘリから、ミサイル攻撃を受ける。前回、ここで1つボムを使用することを提言した。つまり、ボス戦に入る時（直前のランダムアイテムで、運良くボムを入手できない限り）ボムの残りは4つ。これは確実にそろえてほしい数だ。そうすれば3面のボス戦で、緊急回避用に2つまでは使えるという計算になる。ここで多少ムリをして、ダメージを受けても次なる4面の開幕で、すぐに救急箱を回収できる。それも計算に入れて、恐れずボムをケチっていってほしい。



3面ボスゾディアック直前の、左手前の植木鉢がランダム。

4面前半攻略

廊下の左にある鉢植えの、2つ目に救急箱がある。これを回収したら、群をなして現れるバイクゾンビに対応。説明だけでは分かりづらいと思うので、図1に示した。

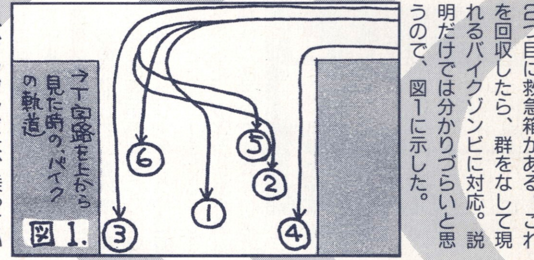


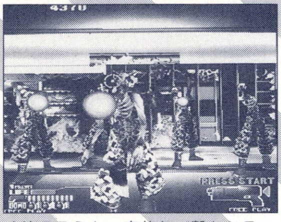
図1.

バイクゾンビは、乗っているゾンビを狙うよりもバイクのタイヤのあたりに撃ち込んだほうが早く倒せる。まず中央に突っ込んでくる1台目を破壊。その少し後ろに、2台目が迫ってきているのでややお右でこれを破壊。左端と右端を通過していく3、4台目は無視して、5、6台目を破壊する。この5、6台目が、2台ほぼ同時に迫ってくる。しかし3、4台目に惑わされず、5台目に早めにしっかり撃ち込めばノーボムで越せる。突っ込んでくるのは、左から来る6台目のほうが早い。5台目破壊が間に合わなければ、先に6台目を撃って破壊してから5台目に戻す。



バイクゾンビは、写真のようにバイクのタイヤを狙うといい。

この後T字路の正面に、レベル1ボムがあるので回収。中央にオノゾンビが降り立ち、左右に1体ずつ砲撃ゾンビ、さらにその内側に1体ずつ砲撃ゾンビが出現する。ここは、出現にタイムラグが少ない要注意ポイントだ。中央のオノゾンビは近付くまで無視して構わないが、砲撃ゾンビは順序よく倒していこう。何はなくとも確実に倒さなければならないのが、最初の砲撃ゾンビ2体。これが残ると、後の2体とあわさって攻撃を受け、袋叩きにあってしまう。まず、中央のオノゾンビが歩行を始める頃、左に降り立つ砲撃ゾンビを倒す。その後、右に降り立って攻撃を始める、砲撃ゾンビの弾を相殺しながら確実に倒そう。この2体さえ倒せば、あとは楽。2体が撃ってくる弾を相殺しながら、オノゾンビともどもまとめて倒してしまおう。



4体そろうと、容赦なく撃たれる。この配置を覚えよう。

それが終わると、前半ステージで最も煩わしい敵、ハチとの戦いが始まる。小さい体と素早い動きで攻撃をかわしつつ、一気に近寄って攻撃してくるハチ。かなりの厄介者だ。

このT字路で出現するハチは、全部で6匹。その出現順に、それぞれ最初の停止位置までの軌道を図2に表したので、参考にしてほしい。これと混合で、左右から突進ゾンビが向かってくる。この複合は、手前のシーンでの時間のかけ方によって変わってくるので、ある程度反応力を問われる。

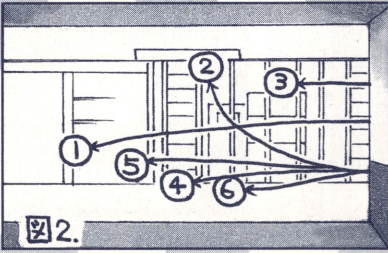
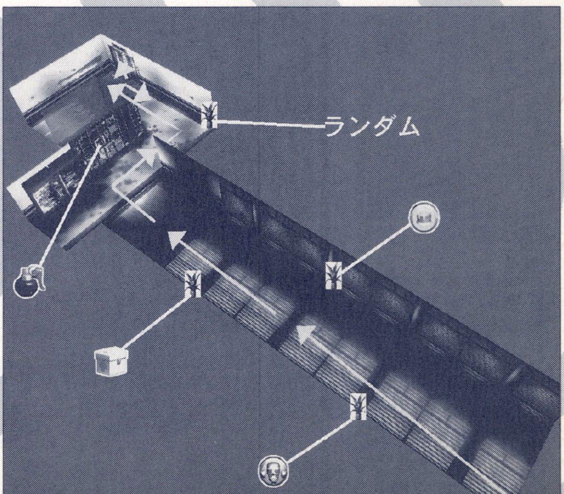


図2.



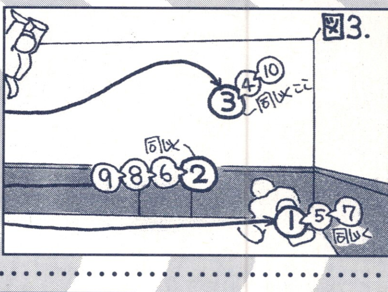
そしてこの後、砲撃ゾンビが4体と、右からナイフゾンビ、右すぐ目の前に医者ゾンビが現れる。ノーダメージの場合の順番は、砲撃ゾンビが3体現れたら、次に通路右からナイフゾンビが攻撃してくる。医者ゾンビが右から（近い）現れ、最後に左に砲撃ゾンビ。ここで飛んでくるナイフと、医者がかぶってダメージをくらうということがおきやすい。対策として、ナイフゾンビの出現位置を押さえておいて、先に倒すことが望ましい。医者の出現が早くて倒せない場合は、すぐに医者を倒して、ナイフの飛んでくる軌道を読んで、中央よりやや右で待ち構えて相殺しよう。



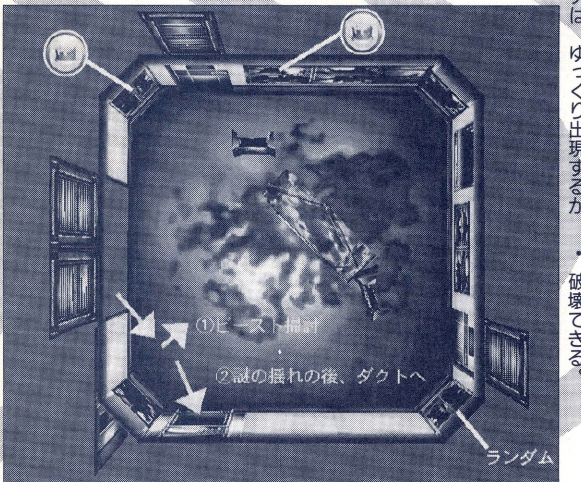
右背後からのナイフは、この写真だと医者の左ひじ辺りで相殺。

T字路を右折して、デンジャーポイント。ハチが合計10匹と、左の天井から上半身ゾンビとの複合攻撃。ここも素早い対処で、ノーボムで越えることができる。ただ、失敗するとボコボコくらう。図3を見てほしい。これはハチの

攻略地獄



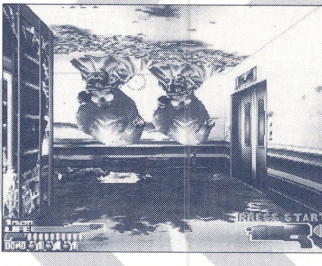
出現後の最初の停止位置だ。
まず1～3のハチを倒し、すぐさま銃を左の天井に向け、ここで上半身ゾンビをしっかり撃つ。4のハチが現れたらほんの少し引きつけてから、それを撃つ。あまり引きつけすぎると体当たりされるし、引きつけが足りないと左の天井の上半身ゾンビが迫ってくる。5、6はつながって出現するので、途中で左上を撃ちにいかないように。6のあと、すぐに残りの上半身ゾンビを撃ちに行く。残り7～10のハチは、ゆっくり出現するが、



この途中に正面で座り込んでいたゾンビが突進を開始することと、最後に左から突進ゾンビが通路を曲がって出てくるので注意。特に正面で座り込んでいたゾンビは、もたついているとヤバいのでピンヘッドショットを取るように。
左に曲がった廊下を進むと、


7以降のハチを撃ちつつ、真上に狙いを上げながら頭をとる。

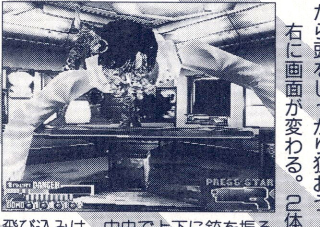
ハチの巣に出くわす。5匹のハチが並んで待ち構えていて、その後ろには2つのハチの巣が天井からぶら下がっている。巣の耐久力は結構高く、ヘタをすると最悪な事態を招くことが多い。ここではボムを使うことをお勧めする。レベル2以上のボムであれば、あっというまにハチもろとも巣を破壊できる。


顔の少し下、腹と巣の接合部辺りがハチの出口だ。

だが、この地点に来てすぐにボム使用で巣を破壊した場合、見えないハチが残っている場合が多い。画面中央の上のほうから急に出現して飛んでくるので、覚えておこう。
ここで運悪く、レベル1ボムを使わなければならない場合もあるだろう。このときのアドバイスとして、みだりに両方の巣を撃たないこと。巣を撃つと、それに反応してハチが次から次へと出てくる。ハチが出てくる出口は1カ所しかない。最初の5匹を倒した後は、どちらか一方に狙いを定めて、ハチの出口を押さえよう。そこを狙ってハチを撃ちながら、巣にダメージを与えていくのだ。ハチの出口は、人型をした巣の顔の、少し下の辺り。注意して見ればわかるはずだ。
次のシーンは、画面が後ろを向く際、照準は右のほうに置いておこう。背後を振り返った瞬間、攻撃を受けやすいポイントだ。まず左右の2体のゾンビに当てて、くらいモーションの間に、中央、天井の上半身ゾンビを倒す。その後突進ゾンビが後から3体やってくるが、これらはその手前であまり時間をかけすぎない限り問題はないだろう。
扉に入ると、小部屋の中の


手前の2体に気を取られ、天井のゾンビを忘れないように。

寝台の上に1体のゾンビと、それを囲んで2体のゾンビがいる。
上から2体のゾンビが降りてくる。両方砲撃ゾンビなので、弾に注意しながらこれらを倒す。倒してすぐに、上半身ゾンビが飛び込んでくる。これまでよりも、当たり判定がシビアになっている。ゾンビが飛んでくる体の向きを考え、体の中心、この場合だったら頭をしっかり狙おう。
右に画面が変わる。2体の


飛び込みは、中央で上下に銃を振ると倒しやすい。

ゾンビが居て、右端のゾンビが急襲をしかけてくるので、照準は右のほうに置いておき、素早く両方を倒そう。これらを倒したら、上から上半身ゾンビが落ちてくる。画面中央


右のゾンビの攻撃が早い。早めに右で対応しよう。

のやや上で待ち構えて、こいつを倒す。
画面が左へ変わる。奥から上半身ゾンビが飛び込んでくる。まず最初に、これをしっかり体の中心を狙って倒し、後は画面下に残っているゾンビを倒す。
そうすると、この後謎の揺


ここの飛び込みは、さっきよりもやや左。

れが起こって閉じこめられた室内から、ダクトを通っての脱出シーンになる。ダクトの中には、合計5つの巨大な換気扇があって、脱出を阻む。
これらは画面の中央から、あまり照準を外さない範囲で撃つことを心がけよう。ゆるやかに移動していくのを、追いかけて正確に撃ち込もう。撃ち込みが少ないと、破壊できずにぶつかるので、しっかり捉えて追わなければならない。1、2枚目はいいとして、ダクトが右に大きく曲がった後の3枚目が、距離が短くて難しい。ここは右からくる、と思って右のほうで構えていると、逆に狙いがブレて外しやすい。それよりも、いずれ画面の中央に入ってくることを


換気扇は慎重に、動きに合わせて狙い続ける。

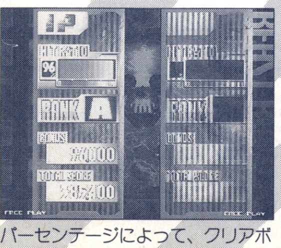
考えて、心持ち右で待ち、曲がってきたところに撃ち込むつもりで。
5枚の羽根を越えてダクトを抜けると、いよいよ地下水脈。ここではピラニアや、6方向の弾をばらまくブラスターなどがいて、厳しい戦いを強いられる。というところで、次回は4面後半及びボス攻略。

ステージクリア時のランキングについて

各ステージのボスキャラクターを破壊して、クリア時に出現する得点表。ここに表示されるクラスランキングは、敵キャラクターの撃破率を示している。最も低い「E」から、最高は「S」まである。それぞれのランクと、ビースト撃破率の表を掲載するので参考にしてほしい。
ちなみに2P協力プレイでは、高レベルのランキングが出やすい。これはなぜかというと、総出現数が半分で計算されているからだ。このため、どちらか片方が実質100%以上になっている場合もある。

ビースト撃破表
倒した数÷ステージの総出現数×100＝撃破率

ビースト撃破率	ランク
100%～96%	S
95%～81%	A
80%～61%	B
60%～41%	C
40%～21%	D
20%以下	E



パーセンテージによって、クリアボーナスも左右される。

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主

お名前	ふりがな	電話番号	市外局番　局番　番号	性別	1男 2女	生年月日　西暦　年　月　日
郵便番号	□□□ □□□□	ご住所	ふりがな 都道府県			

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：　円（手数料　円）		
商品数量		点	合計金額		円

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄
処理日
伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで

★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F
株式会社　新声社
読者サービス部　行

（キリトリ線）

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

枚数	枚中	枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書（代引・後払い） ※○を付けてください　　**矢印の方向に送信してください**

ご注文主					
お名前（ふりがな）		電話番号（市外局番・局番・番号）		性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号		ご住所（ふりがな） 都道府県			

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料： 円（手数料 円）		
商品数量	点		合計金額	Ⓐ9005円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

メルティに、らぶらぶっス。

会社記入欄：処理日／伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。
※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）（コピー可）

■A欄：商品合計額＋送料（手数料）を記入してください。

＜送料・代引き手数料＞
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例） 10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

（キリトリ線）

ご注文主					
お名前（ふりがな） 印		電話番号（市外局番・局番・番号）		性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号 □□□-□□□□		ご住所（ふりがな） 都道府県			

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料		円
	商品数量		点	合計金額		円

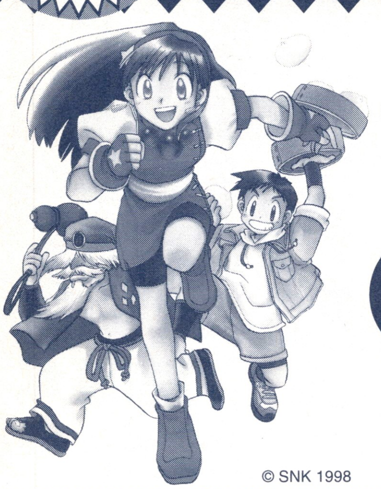
	会社記入欄	
保護者名 印		処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。
※太枠内のみご記入ください。

ゲーメスト コミックス のお知らせ

ゲーメストコミックス

ベストセラーから最新作まで！人気のゲーメストコミックス



THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

4コマ決定版

人気ゲームソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」が、遂に4コマ漫画になって登場!! このオモシロさで、この価格は、絶対お買い得!!

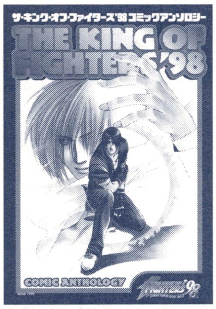
10月26日発売!!
本体価格590円+税

© SNK 1998

ポストカード全32枚 **KOFキャラクターズセレクション**

全国書店にて好評発売中!!
本体価格880円+税

© SNK 1995,1996,1997



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
コミックアンソロジー

最新作がついにコミック化! 早く来いよ、祭はまだ始まったばかりだぜ!

好評発売中
本体価格780円+税

© SNK 1998



KOF ベストセレクション
コミックアンソロジー

超 お買い得のコミックスがついに登場!! かつての名作を厳選して一挙に収録! 表紙は赤名めい子先生の描き下ろし!

好評発売中
本体価格780円+税

© SNK 1994,1995,1996



サイキックフォース2012
コミックアンソロジー②

前回につづきはやくも第二弾が登場! 今度も熱くさせるこの1冊!

またまた、全国隠れサイキッカーの皆さん!はやくも第二弾が登場です。またも、涙あり、笑いありの1冊となって、皆様のもとに!

10月26日発売!!
本体価格880円+税

© TAITO 1998



サイキックフォース2012 コミックアンソロジー①

好評発売中
本体価格880円+税

© TAITO 1998

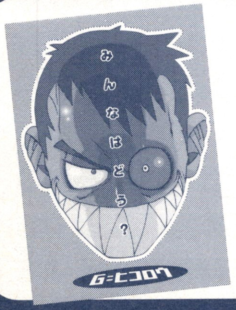
サイキックフォース2012
4コマ決定版

あのサイキッカーだって、実は…!?
今回も笑います、笑わせます!



好評発売中
本体価格660円+税

© TAITO 1998



ただいま大ヒット爆進中!

好評発売中 本体価格780+税

G=ヒコロウの みんなはどう?



© G=HIKOROU

新声社 GAMEST
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON
電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム

第二次作戦戦況予想

以前から各地区で激戦が繰り広げられてきた「電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム」全国大会'98 PEPSI PRESENTS夏季特別戦闘指令 電弐号作戦だが、ついにその頂点を決める決勝大会が開催される。

全国500店舗から勝ち抜いてきた、屈強のパイロットは総勢66名。本部から送られてきたパイロットたちのプロフィールを観ながら、決勝戦の予想をしてみたいと思う。

やはり東京VS大阪か!?

やはりオラ・タンが盛り上がっている大都市では、同志たちの相打ちを未然に防ぐべく、地方への出兵をしたようだ。その中でも大きな勢力が、新宿西口スポーツランドを本拠地とした「ドルドレイ組」。彼らは東京近郊ではかなり名を馳せていたが、前回のF-NALMISSIONでは、あまり姿が見られなかったものの、今回は関東近郊、一番の遠方では、盛岡など多数の出場が確認されている。

もう一つの大きな勢力が、大阪の「ハイテクSEGA AVION」を本拠地とする「毒ガス団」だ。前回では「アビオン村」をコードネームとし、総勢9名が本戦に出場。その中で「アビオン村のマルチSHC」氏が大会を制した。実力派集団だが、今作戦ではあまり姿が見られないようだ。

大阪勢が2連覇を達成するのか!?それを東京勢が阻止するのかが、一番の大きな見どころで楽しみなカードだ。

そして今作戦では、少年兵の姿も多く見られるのが特徴のようだ。兵士たちの平均年齢は19・1歳と若く、なかでも、最年少兵はわずか11歳(!!)どのような活躍を見せてくれるかに期待したいところだ。

最強の機体は!?。

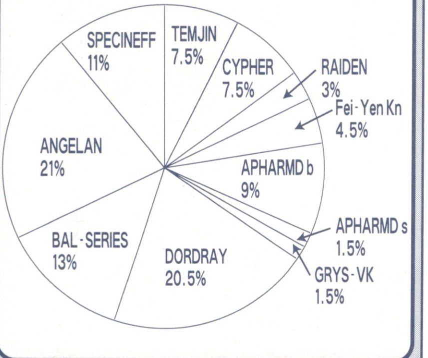
下の円グラフは、本戦に出場する各バーチャロイドをパーセンテージで表したものだ。やはり、エンジェラン、ドルドレイ、バルシリーズ、スペシネフの4強は安定したところ。最強最悪と呼ばれる、バルシリーズの「鬼マイン」の前に、なす術はあるのか!?各選手の活躍に期待したい。



▲この表紙が目印だ!

電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム
絶賛発売中!
¥1780+税

V.R.使用率



全国大会出場者リスト

エリア	プレイネーム	使用バーチャロイド	エリア	プレイネーム	使用バーチャロイド
北海道	PIS	Fei-Yen Kn	東海	ノブJP	DORDRAY
北海道	マータ	APHARMD b	東海	弓石京世JP	CYPHER
北海道	きっくん	SPECINEFF	北陸	赤い彗星	CYPHER
北海道	山田太郎	ANGELAN	関西	やかん君	APHARMD b
青森	ふるえるラッコ	CYPHER	関西	MiKiHOUSE for Smell Weave	Fei-Yen Kn
盛岡・秋田	ドルドレイ組GHOST-4	DORDRAY	関西	プレシア特訓中	ANGELAN
仙台・山形	東北最速のフリーザー・東沢ジョニィー	ANGELAN	関西	その名はスギハラ	SPECINEFF
仙台・山形	PCB	GRYS-VOK	関西	ジェスター	ANGELAN
福島	ドルドレイ組の和尚UNC	APHARMD b	関西	PSYCO+	SPECINEFF
福島	T.I	RAIDEN	関西	副官代理	Fei-Yen Kn
茨城	ドルドレイ組の夢　満天堂64	SPECINEFF	関西	特攻兵	DORDRAY
栃木	ドルドレイ組の人殺し　かいえだしろー	TEMJIN	岡山	ガデス朝霞asD.E.M	ANGELAN
群馬	ドルドレイ組の美new(エリュー隊長)	ANGELAN	岡山	KILIO	ANGELAN
千葉	NAF	CYPHER	広島	毒ガス団396	BAL-SERIES
千葉	大豪寺無宇民	APHARMD b	山陰	ちうりっぷ100号	SPECINEFF
埼玉	LAN	ANGELAN	松山	クラッシャー	DORDRAY
埼玉	ドルドレイ組のヘルスJOEガンチ	ANGELAN	高松	どりちき	DORDRAY
新潟	フォン(Fonn)	BAL-SERIES	山口	ZiZZ-08ユン	BAL-SERIES
東京北	石田俊介	BAL-SERIES	北九州・福岡・長崎	ち~む山平のカミナリ様　錦山エイヨウ	ANGELAN
東京北	はずかしがため	BAL-SERIES	北九州・福岡・長崎	ZiZZ-死神の弟子　DMA	SPECINEFF
東京北	ドルドレイ組のドルドレイみたすき	DORDRAY	北九州・福岡・長崎	D.E.Mの人間国宝ヤンバルクイナ	APHARMD s
東京南	元王様(MEGANETH)	DORDRAY	北九州・福岡・長崎	M.M	BAL-SERIES
東京南	ます男(MEGANETH)	ANGELAN	北九州・福岡・長崎	MOAI	DORDRAY
東京南	リーン萌え萌え16L	DORDRAY	北九州・福岡・長崎	Y.Y	APHARMD b
東京西	ドル校長	DORDRAY	熊本	氷式一殺人パンダ	ANGELAN
東京西	液体金属K32の逆襲	SPECINEFF	大分	M-六拾六	TEMJIN
神奈川	東海ホーネットwithアトラク=ナクア	BAL-SERIES	宮崎	たしま	TEMJIN
神奈川	ドルドレイ組のプレイボーイB.F.K	DORDRAY	宮崎	あらふた伯爵	BAL-SERIES
神奈川	RE	ANGELAN	鹿児島	ヘラクレス21	APHARMD b
静岡	ドルドレイ組の変態女子高生　山川　○	DORDRAY	沖縄	ポパイの良心FJR	TEMJIN
長野	(毒ガス団)SKL	CYPHER	特別召集	SHC(毒ガス団)	ANGELAN
東海	チーム山平の福本マニア　ヨッパライデン	RAIDEN	特別召集	学生ドルカス	DORDRAY
東海	青の破壊神	BAL-SERIES	特別召集	ドルドレイ組の300円E.K.D	TEMJIN

全国大会速報!!!

優勝はテムジンパイロット、E.K.D!!。

先に出た偵察隊の報告によると、3位は長野地区代表の(毒ガス団)SKL氏、2位は関西地区代表のジェスター氏、そして優勝は、前作戦で3位の好成績を収めたドルドレイ組の300円E・K・D氏が輝いた。大会の詳細は次号でリポートしよう。

禁断の連携を貴方へ…

バルバドス最強伝説

全国大会を前にして発見された「鬼マイン」と呼ばれる脅威のテクニック。大会はバルバドスが席巻すること間違いなし？

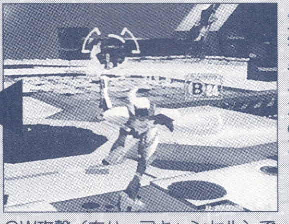
この原稿を書いている現時点では全国大会はまだおこなわれていない。しかし、優勝者の使用VRはバルバドスではないかとの見方が有力だ。その理由とは何なのか？それをここで探ってみたいと思う。

回避不能の鬼マイン

オラトリオタングラムにおける対戦バランスを、大きく変えることになったバルバドスの鬼マイン。使用法については前号で説明したが、ここでもう一度詳しく解説しよう。

鬼マインとは威力とダウン値の高いマインのことで、ある特定の操作で発射できる（操作については表を参照）。この操作で発射された5発のマインは一定時間停滞した後、高速度で敵機を追尾する。しかも1発でも当たれば、ほぼ確実にダウンを奪えるマインなのである。

鬼マインは、普通にLTで設置したERLから発射するだけでもかなりの強さを発揮するが、CW（右ハーフキャンセル）から使用することで、より強力（凶悪？）な攻撃になる。立ちCW攻撃で切り離したERLが敵機の頭上に配置される直前に、空中横ダッシュLWを入力すると敵機上空からマインを直撃させることができるためだ。



CW攻撃（右ハーフキャンセル）でERL射出後…、



すぐにLTで左腕を設置してウェポンチェンジ。



敵機の頭上に配置される「直前」のタイミングで空中横ダッシュLW。

鬼マイン使用法

方法1
左腕ERLを設置
←
右腕ERLを設置
（CWのハーフキャンセルでも可）
←
ウェポンチェンジ
←
空中横ダッシュLW

方法2
左脚ERLを設置
←
右脚ERLを設置
（CWのハーフキャンセルでも可）
←
ウェポンチェンジ
←
スライディングLW
（どの方向でも可）

一度ダウンを奪ったならば、スタートボタンで左腕の属性をMに戻して、再びCW（右ハーフキャンセル）をおこない同じ手順で鬼マイン発射。これを繰り返すだけで、起き上がった直後の敵機を攻め続けることが可能となる。

ボムやナパーム系などマインを打ち消す攻撃を持たないVRは、この方法で発射されたマインを回避するのは不可能に近く、完璧な防御手段はないといっていい。またボム・ナパーム系の武器を持つVRでも、終始鬼マインを警戒する形になるので展開が後手にまわらざるをえない。しかもバルバドス側は任意に発射タイミングをずらせるため、ボムなどでバリアを作っているのを見たら、鬼マインの発射を遅らせて次の攻撃の布石として利用できる。

ここまでの説明を聞けば、なぜこの攻撃が〝鬼〟マインと呼ばれているのか、なぜ大会優勝VRにバルバドスが有力視されているのか理解できることだろう。

マイン地獄が眼前に展開

ひとたび遠距離になれば、鬼マインを活用したマイン大量散布も狙える。そのプロセスは以下の通り。

1　両腕のERLをLTで設置してウェポンチェンジ後、脚のERLを設置。

2　立ちRW攻撃でゲージがなくなるまでマインを連射。直後に空中横ダッシュLWで鬼マインを発射する。

3　再びウェポンチェンジして、スライディングLW攻撃で脚のERLから鬼マインを発射。1に戻る。

この方法で腕と脚のERLから交互に鬼マインを出せる。腕と脚の属性を互い違いにするのがポイントだ。LWゲージが少ないと、鬼マインを5発全弾撃てないため、2→3へ移行するときに若干待つ必要があるので注意しよう。

上記の連携の応用として横スライディングCW攻撃を組み込めば、さらに強力な連携になる。脚の鬼マインはハーフキャンセルを駆使すれば、さまざまな攻撃から出すことができる。しゃがみCW攻撃からも出せるぞ。



腕のERLと横スライディングCWだけでも、マインをかなり散布できる。

鬼マインの対策を探る

鬼マインがほぼ回避不能な攻撃のため、各VRとも鬼マインを出させない攻撃の組み立てが必要になってくる。具体的には、転倒率が高く弾速の速い左ターボショットを中心にして攻めたてるなどして、空中横ダッシュLWを撃たせない（または撃つタイミングをはずさせる）努力をしたい。



常に近距離を保ちつつ、転倒率の高い攻撃で勝負。

ダメージ効率の高い（威力の高い）攻撃を持つVRならば、鬼マインが発射された瞬間にしゃがみ攻撃で転倒を防ぎ、バルバドスの空中ダッシュ攻撃後のスキを狙っていく。鬼マインは複数発発射され時間差で追尾してくるので当然、前述のようにうまくいくことのほうが少ないが、それでもドルドレイのドリル特攻、ライデンのレーザーは狙う価値は十分にある。

ボムやナパーム系の攻撃を持つVRならば、ERLの接近を見たら爆風の中に入ってやり過ごそう。ボム系は特に事前に爆風を作っておくことが重要だ。バルバドスに接近していればそれだけ鬼マイン回避後も反撃に転じやすくなるので、できるだけ距離を詰めていく動きを心がけたい。

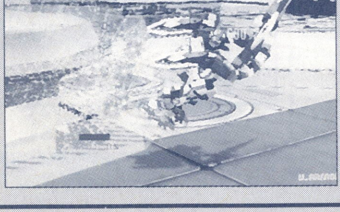


ドルドレイのドリル特攻は鬼マインの回避・反撃に欠かせない攻撃。

鬼マインをくらってしまったら…

どんなに警戒しても鬼マインは1ラウンド中、数回はくらってしまうものと思われる。問題なのは一度ダウンを奪われた後、そのまま鬼マインでダウンさせ続けられることで、避けたい負けパターンの一つでもある。

バルバドス側も毎回完璧に鬼マインを重ねるのは、こちらの起き上がるタイミングを把握しておかねばならないので、起き上がり無敵を利用して、事前に配置されたマインを無敵でやり過ごしたり、強力な攻撃を持つVRならば早めに起き上がって鬼マイン発射直後のバルバドスを狙い撃つ（悪くても相打ちに持っていければいい）など流れを変えていこう。結局のところバルバドスに接近しなければ状況は悪くなるだけだ。



遠距離だと鬼マイン以外の連携も加わり、状況は余計に悪くなる。

注意:記商品の18才未満の方(高校生を含む)の御購入はできません。⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ

❶氏名 ❷生年月日 ❸TEL番号 ❹〒・住所 ❺注文番号 ❻タイトル ❼冊数をお知らせ ❽合計金額

① 電話.FAX.WWWにて注文

商品が届く
(注文後5〜7日前後で)

配達員に代金を払う
(商品代金+手数料¥800〜¥1000)
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え)となります。

② 郵便小為替+手紙

❶番〜❽番までを記入した用紙と商品代金+600(送料)の為替を同封の下記通販部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です(離島をのぞく)

商品が届く(注文書到着後10前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返送する場合もあります。

通販部:〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F (有)虎の穴通販部



ADULT 18禁



●69-STORMTROOPERS OF DEATH
No.3880 価格¥1,400
★ハイテクノロジーJAPAN
士貴智志先生のヘヴィなサイバーパンク。超オススメ



●69 STROMTROOPERS OF DEATH 2:開戦
No.9264 価格¥1,400
★ハイテクノロジージャパン
士貴智志先生のオリジナルシリーズ第2弾。オススメ!



●PIPER2
No.9742 価格¥1,100
★STUDIO ふあん
新旧格闘美少女が大集合! さくら・かりん・ミカ等



●KETSU! MEGATON M
No.9597 価格¥1,300
★トルエンー斗缶
多彩な執筆陣、Hいっぱいのカプコンオールキャラ本。



●DURIAN
No.9270 価格¥600
★えすかるご倶楽部
さすが十羽織ましゅまろ先生のドロドロHです!



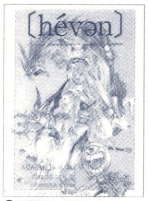
●制服王
No.8871 価格¥800
★Digital Lover
某有名レストランの格好をした、かりんやさくらが…



●野望豆腐
No.9038 価格¥1,200
★野望組
河本先生の巨乳が爆発、ストゼロ3にスタグラで決メ



●狂人
No.9303 価格¥1,100
★ブタゴリラ
内野文吾先生の短編集。読み応えある一冊です。



●METAL BOX 5 h'even
No.9454 価格¥1,600
★H&K
マリアトの魅力的なキャラ達が生き生きと描かれた秀作



●THE YURI&FRIENDS FULLCOLOR
No.9279 価格¥1,000
★彩画堂
とうとうきたかのフルカラー本! クオリティ高し!!



●ただいま-7
No.8830 価格¥1,100
★あると屋
このダイナマイトボディ作品! 見ないと損しますよ



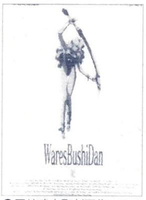
●櫻花綺譚式
No.3440 価格¥1,000
★犯罪天国
幻十郎に無理矢理押し倒され性の虜になるナコルル



●PON-MENOKO伍 激闘編
No.9534 価格¥800
★ちくわの気持ち
ナコルルとチャムチャムのHを目撃しちゃうリムルル



●White on White
No.9256 価格¥1,100
★bolze
ritさんによる最高のナコルル本! 読まないと損です



●岡崎武士聖刻画集VOL.1
No.5630 価格¥1,500
★はぽい処
岡崎武士先生のワースブレードの画集です。オススメ。



●156
No.9403 価格¥1,800
★はぽい処
精霊使いなど岡崎武士先生のイラスト集。買い逃し無く



●J.
No.9229 価格¥800
★爆撃モンキーズ
北海道まで来た彼にほのかは…切ないラブストーリー



●ANALOG CABIN
No.9533 価格¥800
★STUDIO 亜人類
マルチへの想いを押し殺してあかりと暮らす主人公。



●True Heroines
No.8788 価格¥1,600
★富士参號工房
富士参號先生のTo Heart本。ボリュームたっぷり。



●Shuffle
No.9368 価格¥800
★BLACK ANGEL
REN先生のリーフ本です。可愛くてHな内容でオススメ



●綾香に綾香って
No.8875 価格¥1,000
★あかひら麒麟
テストと言いつつ迫ってくる綾香が積極的で最高です。



●猫缶
No.9599 価格¥1,500
★ガンドラ向上委員会
ブラックマトリクスの設定集は見る価値があります



●ガンドライバーマニアックス3
No.9600 価格¥1,500
★ガンドラ向上委員会
ガンドライバーの設定集です、名作劇場もなかなか



●PRINC PALITY
No.8982 価格¥800
★D-SIDE
中務省先生の個人誌です。興味のある方はどうぞ。



●Natural Heart
No.8720 価格¥1,000
★御伽屋
とっても可愛くてちょっぴりHな千歳ちゃんが一杯!



●SQUAREっち
No.8729 価格¥1,300
★おかず倶楽部
御祇島千明先生達によるスクウェア作品本!濃いです



●雀ーJANー
No.10362 価格¥800
★神楽御殿
ミスFRを目指し少女達は竜一に襲いかかる…



●M and S
No.9645 価格¥700
★越後屋企画
ねぐら☆なお先生のマリアト本。マリーの薬でシアは…



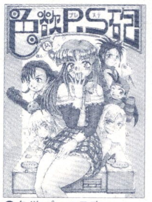
●内野文吾短編集3
No.967 価格¥1,100
★ブタゴリラ
内野文吾先生の単行本未収録作品集。ファン大満足。



●メキシコ旅行記〜眠れる森のピラミッド
No.10287 価格¥1,000
★グループ自由巣
秘境の旅メキシコ編。4コマ形式で全ページ3色刷。



●ルーキーズ、ルームメイト設定原画集
No.9614 価格¥1,200
★たらこ工房
ルーキーズ、ルームメイト設計原画集。ファンなら買い



●色欲プレステ砲
No.9972 価格¥900
★カネコット
プレステゲームのヒロインを、Hにあつめてみました



●WHAT IS LOVE
No.9541 価格¥1,100
★夜食亭
ファンにオススメ。赤崎やすま先生のラングリッサー本

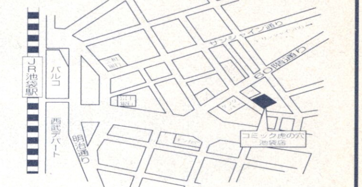


●できるポストペット
No.8045 価格¥1,000
★HIGH RISK REVOLUT
一見ほのぼのでもハードな漫画ものってるよん。



●神音娘
No.10391 価格¥1,300
★伏魔殿
先生に誘われて…プリズムコートの美少女達の妖しい響宴

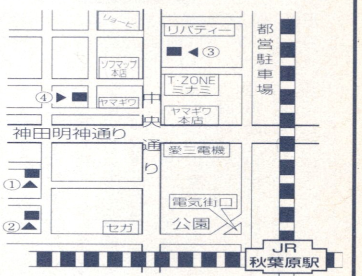
池袋店(秋葉原店で扱う全ての商品があります)
☎03-5957-7138/営業時間 AM10:00〜PM10:00



〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
1F 一般雑誌・書籍 2F コミック 3F 同人誌(新刊・古物)

営業時間

平日 PM12:00〜PM9:00 土、日、祝日 AM10:00〜PM9:00 ※年中無休



1号店 1Fはソフマップ店
〒101-0021 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
※MTGカード、フィギュア、ガレージキット ☎03-5256-2102
(特価本、古同人誌買取は4号店へ)

2号店 1Fは牛丼「どんどん」
〒101-0021 千代田区外神田1-9-8 木村ビル2・3・4F
※2Fは同人誌フロアー 3F、4Fは新刊書籍コーナー
☎03-5256-2055

3号店 1Fはソフマップ4号店
〒101-0021 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
※新刊同人誌コーナー ☎03-5256-2838

4号店 1FはDOS/Vパラダイス
〒101-0021 千代田区外神田3-11-2ロック・2 7F
※特価本、古同人誌専門店 ☎03-5256-2019

当然のことですが… 直接お店でも買えます!

売り

1号店
各種カード、フィギュア、ガレージキット

2号店3F・4F
新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも

3号店・2号店2F
同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム

4号店
売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本・CD・LD

池袋店
同人誌/コミック/一般雑誌・書籍

買い

全国のHコミック、同人誌求む! 30冊以上なら着払いOK。
☎03-5256-2019
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。

全国のサークルさんへ
お店や通販であなたの作品を置きませんか?

まず! TELにて御連絡後見本誌、見本品を御送りください

同人誌・同人ソフト・ビデオ・ガレージキット大募集!!

何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。

(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません

さらにお店が増えました！
（次回からですけど）

狙うぞ ハイスコア!!2

9月6日現在

高いスコアを出して1部昇格しよう！

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2－15－1　TMビル1F　☎（011）737－6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（キリク）	2′11″04	OSC－DEB	ALL
2	ストリートファイターZERO3（チュンリー）	4,799,200	T・K・T	ALL X－IZM
3	ブレイカーズリベンジ（ショウ）	24,144,400	ZZZ	ALL(連) P×19超×17
4	サイヴァーン（2号機）	21,114,910	(滝)会会員Ⓜ	ALL 2P側使用
5	Gダライアス（ニュー）	38,915,520	(滝)会T^3－K.K	ALL(連) 512×3

通信欄：キャリバー（シャンファ）2′21″89：(滝)会KSH ALL
キャリバー（タキ）　2′18″01：父コレ報告 ALL
スコア欄5個はきついです。でも今回はちょっとだけ助かりました。
by　(滝)会店員J

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－3　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（震電J－7）	1,375,200	モータルコンバッ党(み)	2周目3面
2	メタルスラッグ2	5,678,650	ACE 埼玉県から北海道旅行	1c　ALL（つぶしなしノーミス）
3	サイキックフォース2012（バーン）	3′54″61	DEF	1c ALL
4	サイキックフォース2012（ガデス）	4′49″51	李小狼（KOU）	1c ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（裏バンドチーム）	476,900	L・O・N	1c ALL

通信欄：ゲームはバンデット★今回のゲーマーへの指令◎ハイスコアを1枚提出せよ！ギレンより。なお、優秀なハイスコアを出した場合には当店よりサービスクレジット勲章を与えるものとする。
☆銀ダコ&マックはカウンターを使ってくれ～い☆

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15　☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,364,900	MAR	1c ALL
2	レイディアントシルバーガン（ステージ4）	20,696,280	OAM－Naoki	1c ALL
3	ライデンファイターズJET（スレイブ）	94,885,440	T^3－キミの股間にクイックショット[図]	1c ALL3 連付　とりあえず
4	グラディウスⅡ（4号機）	3,367,700	かとうれいこファンクラブ員	6－3
5	バイオレントストーム（WADE）	10,806,700	BOJ	1c 2週ALL

通信欄：ハイスコアを集計しているゲームがわからないと、よく聞かれます。キャラ別集計しているとか永久パターンがあるので集計していないとか出回りが悪い、古いとかです。一度ゲーメストで特集していただければ良いのですが…
アンケート用紙を切り取るby一担当君

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西2条南10丁目7番地　☎（0155）25－8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（スレイブ）	72,125,276	アホだ、このゲーム 一般人TRS	PHASE2 (連) ミクラス×4
2	ライデンファイターズJET（イクシオン）	57,675,276	どきどきコスリ みつめてAIQ	ALL2 (連)
3	ライデンファイターズJET（ジャッジスピア）	51,773,390	ワクワクカスリ さらにみつめてAIQ	(連)
4	ライデンファイターズJET（ミクラス）	46,392,410	運び屋 一般人TRS	(連)
5	レイディアントシルバーガン（2面ルート）	14,088,480	スコアヌルヌル 真一般人ONOKEN	残0　ALL 5A595万

通信欄：DONさんとのと約束どーり、SYD氏が2000万達成いたしました。私もヘボヘボながらALLすることができました。DONさんのおかげです。さて、ライデンJETですが、入荷したばかりなのでこんなカンジです。燃えよ！スコアラー!!
担当　ONOKEN

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（ホクト）	1,412,800	DK6	LAST落ち
2	ストリートファイターEX2（ケン）	1,567,200	S.S	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（マリー・クラーク・紫舟）	451,300	S.S	ALL
4	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	3,639,700	J.山本	ALL
5	サイキックフォース2012（刹那）	2′40″86	DK6	ALL

通信欄：毎月最終日曜日はタカラ島TVA争奪ビデオゲーム大会実施中です。格闘ゲーム好きの人、腕に自信のある人は最終日曜はタカラ島へどうぞ。

HI-SCORE 募集掲示板　狙うぞ ハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

札幌アミュージアム

北海道札幌市北区北6西6丁目1－2　☎（011）281－3606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（アスタロス）	2′01″51	M・S	ALL
2	ソウルキャリバー（アイビー）	2′59″29	H－P	ALL
3	ソウルキャリバー（ヴォルド）	3′12″29	2ND（テング）	ALL
4	メタルスラッグ	4,365,480	S・K	ALL
5	エスプレイド（JB-5th）	20,184,300	SJR	ALL

通信欄：どうも、2回目です。よろしく。当店ではマンスリー大会を9月より開催いたしております。第1回大会はソウルキャリバーでした。10月は鉄拳3、11月はソウルキャリバー（2回目!!）を予定してます。待ってまーす。もう一度いいます。待ってまーす。

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	2,914,200	Kへ…土日にPQに来なさい。KNK	ALL Z－ISM
2	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,484,600	APL（新婚）	ALL Z－ISM
3	ストリートファイターZERO3（ブランカ）	2,702,600	K.byブランカ歴7年の男。	ALL X－ISM
4	ストリートファイターZERO3（ユーリ）	2,436,500	RAY	ALL Z－ISM
5	メタルスラッグ2	5,716,990	ACE　埼玉から北海道旅行中に寄りました。	ALL ラスボスで2ミス

通信欄：K君へ。お盆に大沢君が帰省してきたので対戦したのですが、ダル&かりんで全敗しました（トホホ）。ちなみに岩本弟も豪鬼で5勝25敗。やっぱり強いっす。ACEさん、旅の成果はどうでしたか？また機会があったら寄ってくださいね。
by FEI

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら）	4,703,000	R.HFS.N	ALL
2	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	3,368,400	HIR	ALL
3	ストリートファイターZERO3（チュンリー）	2,991,300	苫っ子 K.K	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（バイス、マチュア、シェルミー）	509,400	M.X	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（京、大門、紫舟）	426,200	Y.I一池添佑介	ALL

通信欄：メタルスラッグ2＝5,803,540：ACE:ALL6面1ミス
埼玉県よりACE氏スコア更新ご来店ありがとうございました。
☆8月23日ZERO3大会優勝はR．HFS．N君全国8地区予選札幌大会出場。9月6日KOF'98大会M．X君優勝おめでとう。

P.S.MESSAGE S　アンケートハガキというのは何の意味があってやっているのか知りたい。質問の内容も、いざ書こうとするとどのように書けばいいのかわからなかったりする。／京都府　瀬田考司君　◆誌面作りの参考にするためにアンケートを取っています。得票数によって、ページ数などが決まることは←

レイクサイド・ジョイメイト

茨城県水戸市千波町2746　レイクサイド（1F）　☎（029）243－0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	367,800	KEN	ALL　社 クリスアンディ㊢
2	ストリートファイターZERO3	4,119,400	SoL	ALL　ローズ Z－ism㊢
3	ぷよぷよSUN	547,516	WIT	ALL　アルル㊢
4	ストライカーズ1945 II	762,200	T.K	1－7　ハヤテ㊢
5	エスプレイド	9,401,050	友好	5面　ユースケ㊢

通信欄：今、当店では店長を始めスタッフ内でバーチャストライカーが熱いです。負けると罰ゲームまである！つい先日も負けたアルバイトの人がデニ○ズで「ときメモ」の歌を熱唱するということもありました。スタッフ全員必死です。　P.S.怪しいカウンター健在。Ⓣ神山

サターンステーション・バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（M.バイソン）	324,300	ABC	1c ALL V－ISM
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（アテナ、ロバート、タクマ）	386,700	イケピー．総警のヒットラー　by池田	1c ALL
3	ストリートファイターEX2（ケン）	1,557,000	GDI	1c ALL
4	ストリートファイターZERO3（ケン）	924,400	ABC	1c ALL Z－ISM
5	ストリートファイターZERO3（チュンリー）	1,671,000	金田保男　別名キンデン与八郎!広野の王様	1c ALL Z－ISM

通信欄：この通信欄を記入している日付は9月5日なのですが私㊞及び㋬は次の日の6日～約10日間北海道をツーリングすることになってるんですが（もちろんバイクで！）結局観光というよりゲームショップめぐりをするのではないかと不安に思う私です。

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（3号機）	10,456,530	オゲレツ大百科 OGD	ALL　連付
2	バトルガレッガ（ガイン）	16,417,370	オゲレツ大百科 OGD	ALL　連付 5面1180万
3	Gダライアス（オミクロン）	53,278,590	CRM－待ってろ長澤師匠必ず追い付く!	ALL　連付　ボス前2049万くじら80万落
4	ブレイジングスター（DINO246）	51,176,870	SGL－LFO	ALL　連付
5	怒首領蜂（B TYPE）	95,262,520	OGD	2－2　連付 レーザー強化

通信欄：これが掲載される頃、私はまだソウルキャリバーをやってるのでしょうか？（笑）最近出されるハイスコアがSTGばかり。イヤ、店員的にはOKグーなんですけど（シューターだから）…格ゲーetc.アタッカー絶滅の危機?!…やってください。　黄（2P）投げ十足技のみ使用店員まりい

HI-SCORE募集掲示板　狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね！宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで！

フリーダムいわき駅前店

福島県いわき市平字田町67－2　☎（0246）22－9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら）	4,698,400	にっ吉	コンプ落ち ALL
2	ストリートファイターZERO3（かりん）	4,535,500	こばしん	コンプリート ALL
3	ライデンファイターズJET（ノーマル）	87,202,983	KOU－F	実戦面2 スレイブ使用
4	魚ポコ	4,605,800	AKI	ALL
5	ティンクルスタースプライツ（メモリー使用）	2,360,793	㊓	ALL、残×1

通信欄：ライデンファイターズJETの稼ぎが熱いですね。めずらしく高校生シューターが生まれそうです。　by LZ－SQ

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	3'26"75	金城大	1c ALL
2	ソウルキャリバー（タキ）	3'32"22	K&K	1c ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（オロチチーム）	622,000	渡辺	1c ALL 真吾乱入
4	サイキックフォース2012（エミリオ）	4'23"79	MAKOTO	1c ALL
5	ストリートファイターZERO3（ユーリ）	2,681,400	渡辺	1c ALL X－ISM

通信欄：ニューゲームもオールドゲームもいろいろ入荷してます。みんなで遊びに来てください。

セイ・タイトー・ステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012（ゲイツ）	2'47"51	D.N	ALL
2	サイキックフォース2012（マイト）	3'06"02	世界の国からサンタルチア	ALL
3	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,933,500	KEN	Z－ISM
4	ストリートファイターZERO3（リュウ）	2,150,500	D.W	X－ISM ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（八神チーム）	495,800	KENの友達 BIG	ADVモード ALL

通信欄：ただ今、当店ではハイスコアラー大募集中です。我こそはと思っているそこのアナタ!!ぜひ、当店でハイスコアに熱く燃えたぎってみませんか。なんていってますけど、みなさん遊びに来てねーってことだったりして。　ドギューン!!　臨時㊖&㊏コンビ

ナムコPCパークレーン

群馬県高崎市歌川町8　☎（027）328－0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（アンディ、チン、庵）	444,500	IGU	ALL　真吾有
2	ソウルキャリバー（御剣）	2'06"37	ASKとのまくん	ALL
3	ソウルキャリバー（吉光）	2'59"03	BBK	ALL
4	ソウルキャリバー（ファン・ソン・ギョン）	3'24"78	N.H	ALL
5	ソウルキャリバー（タキ）	2'31"30	H!S	ALL

通信欄：ただ今当店では、ゲーム大会、ゲームレンタル、シールプリント、メダルゲームなどイベントもりたくさん。景品ゲームも充実しています。ハイスコアも募集中です。ぜひ一度ならず二度三度と、遊びに来てください。スタッフ一同お待ちしています。　担当MARより

ロッキーワールド仙台

宮城県仙台市青葉区中央3－8－33ピースビル南町通り1F　☎（022）263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	545,500	N.H	餓狼チーム
2	ストリートファイターZERO3	3,721,500	C.B	ロレント使用 Z－ISM
3	ストリートファイターZERO3	3,279,600	ORP	チュンリー使用 X－ISM
4	パズルボブル4	223,087,000	留年戦隊アガレンジャーレッド　C－12	20R 1人でパズル
5	ライデンファイターズJET	75,974,918	AKD	SLAVE使用 PHASE－2

通信欄：客募集。

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2－5－10　☎（048）752－3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガーディアンフォース	4,826,080	CAA	
2	ロジックプロ2	44,335	D.L	ステージ11 LQ198
3	サイヴァーン	5,122,360	ACK	3号機
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	369,600	S?K	
5				

通信欄：

ゲームキッズ高崎店

群馬県高崎市中紺屋町10　☎（027）321－8258

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	331,600	K.H	1c ALL
2	ストリートファイターZERO3（ソドム）	3,558,800	FAG	1c ALL
3	マーヴルvsカプコン	1,045,400	KH	1c ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	323,700	KH	1c ALL
5	メタルスラッグ2	4,119,790	M.N	1c ALL

通信欄：ビートマニア3rdMIX期待大！レトロコーナーも好評稼動中！新作サムライスピリッツ2も入荷します。
ゲーム大会も新作で予定しています。ぜひご来店ください！

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8－17　☎（018）831－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	4,611,300	浅川悠非公認FC会長REI	ALL X使用 Ⓟ×12
2	ソウルキャリバー（ミツルギ）	1'57"95	就職ヤバイッす（涙）あおい紫	ALL
3	ビートマニア2ndMIX（エキスパート・テクノ）	1020－163－8－6	TOMO	ALL 全曲モード
4	バトルガレッガ（4号機）	15,776,260	HDK－NAS	ALL
5	バトルガレッガ（チッタ）	12,633,890	ロリコン卒業・犬	ALL 100万落ち

通信欄：AGスクエア盛岡店のへたれ様、HDK－NAS様、OGP様、ガレッガ遠征ありがとうございました。近いうちにこちらからも遊びに行きます。●山形J&B山大前のFJK氏、エアガイツ全一おめでとう。●当店のZERO3大会はキャサリン優勝説。Ⓣ

ポールポジション

千葉県千葉市中央区春日2－25－5　三央第一ビルB1F　☎（043）203－1057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	11'30"66	T.J!	142165Pts（GM）
2	ライデンファイターズJET（スレイブ）	82,304,412	春（とりあえずの目標）	スレイブ PHASE2
3	エスプレイド（相模祐介）	31,190,620	SBR－YMN	ALL 残♡×5
4	バトライダーVer.B（上級エース）	21,297,100	YMN－ボス2体でてねーし	ALL　バロン、ストロー、カーペ
5	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,458,400	RCF	ALL X－ISM

通信欄：ソーラーアサルトとダライアスII（2画面筐体）を入荷しました。プレイしたことのある人もない人もぜひ遊びに来てください。

つくばアムス・ラボ

茨城県つくば市竹園1－8－3　エクセルビル1F　☎（0298）52－8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	26,719,510	RAD	残♡×4 使用キャラいろり
2	レイディアントシルバーガン	16,050,260	SIN－R	S－4ルート ALL
3	ストリートファイターEX2	1,694,600	UCC	ALL　ケン
4	ストリートファイターIIX	2,056,500	T.I	ALL　リュウ
5	ダイナマイト刑事2	96,570	NICE	エディ

通信欄：beatmania　3rdMIXも出て大盛況!!最近では女性のお客様も増えているのでUFOキャッチャーなどの景品を取りやすくしています。スーパーストIIX、ZERO2は最低あと5年置いておく予定なので、ぜひ遊びに来てください。

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら　Z－ISM）	4,486,900	M・H	1c ALL
2	ストリートファイターZERO3（ブランカ　Z－ISM）	3,847,000	T・S	1c ALL
3	ストリートファイターZERO3（ユーリ　Z－ISM）	3,134,100	M・H	1c ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（テリー、リョウ、ラルク）	855,300	M・H	1c ALL
5	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	2,110,900	T・S	1c ALL

通信欄：TACさん大会参加ありがとうございました。地区・全国と勝ち進むことをみんなで祈っています。また、遊びに来てください。楽しみに待ってます。ハイスコアを出して社長賞を競おーぜ！（スコアの数が少ないよ）　by MIYUKI

P.S.MESSAGE　Ⓢ　→ないけどね。記入方法は難しく考えることなく、キミの思うままの意見を聞かせてほしいな。話はズレるけど、ネットで色々書いている人は、アンケートハガキに書くなり手紙にするなり、編集部に直で届く方法で意見を聞かせてね。ハガキはひと通り目を通しているからさ。（編集部）

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町 2 −22−21南ビル ☎（0423）91−0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	3,927,800	PAN	かりん(Z)
2	ストリートファイターZERO3	3,373,200	ROZ	ケン(V)
3	ストリートファイターZERO3	2,889,600	PAN	ユーニ(Z)
4	ストリートファイターZERO3	3,167,600	T·2	サガット(V)
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	510,800	ROZ	テリー、アンディー、ジョー東

通信欄：当店のホームページができました。URLはhttp：//www.interq.or.jp/sun/fox/です。結構重いと思いますが、がんばって見てください。よろしく！

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原 2 −27−14 ☎（03）5300−5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	2,669,100	NSTーにっきー	ALL ノーミス ザンギエフ(Z)
2	ストリートファイターZERO3	2,892,400	5同えつ子さん付き合って	ALL ケン(Z)
3	デイトナUSA2（上級）	3′42″11	ぎるはま㊝隊長㊎㊒	タイムアタック
4	デイトナUSA2（中級）	2′51″33	RISKY	タイムアタック
5	ストリートファイターEX2	2,035,000	NSTーまさやん	ALL 七瀬

通信欄：毎週土曜日、B1Fでゲーム大会を開催することになりました。スーパーストIIXや、ハンターなどが中心です。今のところ、参加費無料ですので、奮ってご参加ください。お待ちしております。

アミューズメントスクエア・アルファ

東京都板橋区中台 1 −36− 2 ☎（03）5398−3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	4,338,900	トルネードライガーさん	1c ALL X−ISM 春麗
2	ストリートファイターZERO3	3,109,100	モーニング娘最高さん	1c ALL Z−ISM 豪鬼
3	ストリートファイターZERO3	2,979,600	神月かりんも最高さん	1c ALL X−ISMケン使用
4	ザ・キングオブドラゴン	1,845,200	たかじょ ゆうきさん	1c ALL
5	堕落天使	291,200	たかじょ ゆうきさん	1c ALL ユイラン

通信欄：レトロゲーム、充実!!でも入替も早いよ!!
レトロゲームファン、リクエスト受付中!!
カプコン、ZERO3トーナメントバトル地区予選出場おつかれさま。KOF'98トーナメント開催予定!!

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町 1 −10− 7 一番街ビル 1 F ☎（03）5386−2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（スレイブ）	117,654,498	かぶと虫	PHASE2 ㊟
2	レイディアントシルバーガン（4面コース）	23,032,460	TAR=たぁ	ALL
3	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,813,550	Y.S.333	ALL ㊟
4	ストリートファイターZERO3（ゴウキ）	3,556,700	TBAーサチョー	ALL
5				

通信欄：●ZERO3全国大会予備予選大会に多数のご参加、ありがとうございます。当店代表として関東地区大会に出場するのは、ダルシム使いの国吉さん。日本一、いや世界一目指してがんばってください。 http://village.infoweb.ne.jp/~fwhn3419 見てみてください♡

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込 2 −12− 9 駒込富士ハイツ 1 F ☎（03）3910−1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	2,861,300	K·T	ALLⓅ×2 ザンギエフ
2	ランドメーカー	39,866,290	T$K（小林てるっち遊んでないで勉強!）	ALL・名人
3	テクノドライブ	総合162.3%	HCM−鎌倉(K#1)	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	328,400	AAA	ALL
5	レイディアントシルバーガン	8,901,440	AKI	STAGE−2

通信欄：当店での人気面では「テクノドライブ」が上々。アミューズメントマシンショーでアクションゲーム中心にいいゲームを見つけます。秋はアクションの新入荷ラッシュになりそう。電車でGO2の3000番台のうまい人募集。スコア狙ってみてください。 by T・E

HI-SCORE募集掲示板

狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

ACシール神楽坂店

東京都新宿区神楽坂 2 −10 カグラヒルズ 1 F ☎（03）3267−8041

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（IXION）	60,733,143	とくめいきぼう(低い)	フェイズ1
2	サイキックフォース2012（タイムアタック）	4′02″27	今日締切だっていうからムリヤリ㊨	ALL セツナ
3	レイディアントシルバーガン（STAGE2）	16,401,040	ダメスコア1号ーKEI.O	ALL ㊟ ㊐
4	エスプレイド（JB−5th）	28,974,770	SGLーこれでジュース1杯ーBEF	ALL ㊟ ライフ2/5
5	スターグラディエイター2（タイムアタック）	2′28″23	KON	ライおん（雷怨）

通信欄：今月も多数のスコアラーの方のご来店、誠にありがとうございました。当店にはレゲー台が何台かありますが、ときどきとんでもないものが入っているかも？興味のある方は遊びに来てくださいね。
by 徘徊老人風のおじさん客？に困っている店員

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町 4 − 7 西村ビル 2 F ☎（03）3991−6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（スネイル）	16,252,100	病上がり TAK	ALL残0 勲章落ち
2	湾岸戦争（初級任務）	2,629,900	エンクミ≧リリス≧桜 貧乏シューターABS	1c ALLVIP ボーナス×2
3	サンダードラゴン2（2P側）	5,995,870	DKR	ALL 残0
4	怒首領蜂（Aタイプ）	402,976,850	才能ゼロの人	2周ALL ダメだこりゃ〜
5	ライデンファイターズJET（ジャッジスレイブ）	107,998,538	速すぎるぞコラー!! CAP	PHASE−2 BOSS

通信欄：夏休みに各地から来店していただいたみなさま、ありがとうございました。

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村 3 −24− 3 高橋ビル 1 F ☎（03）3558−9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	454,800	でしりぃ	ALL 庵チーム
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	435,300	KOF遠征求ムマッチ	ALL キムチーム
3	ストリートファイターEX2	1,765,900	殺助 アテナ杯ボロ負け	ALL D.ダーク
4	ストリートファイターZERO3	3,250,400	メスター	ALL 豪鬼(Z)
5	パスアングラー2	18,672g	ZAP	

通信欄：KOF98、全国大会11月開催予定、詳しくはhttp：//www.webnik.ne.jp/~rakiraでチェック！
当店でも予選大会を行います。予選大会をやってくれる店大募集！やってくださるお店の方はホームページにアクセスしてください。

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里 1 −37−17 ☎（03）3806−0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 II（フライングパンケーキ）	2,988,500	DBS	ALL
2	バトライダー(B)（ペット、バロン、アダム）	19,418,200	UGG−SIN（寒い更新）	ラスボス
3	ソウルキャリバー（アスタロス）	1′47″59	UGG−NAG	ALL
4	スペースボンバー(B)（1号機）	7,272,200	Y雀士	6−2
5	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,992,300	K.N（ボンジュール）	ALL Z−ISM

通信欄：ソウルキャリバーの対戦がたまに盛り上がります。キャリバー対戦する人は来てみてください。そしていろいろ教えてください。当店にもハイスコアを狙う常連が増えました。スコアラーの遠征もありました。しかし全国は遠い…。それを実感します。みんながんばれ。

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台 1 −16− 8 セクションビル 1 F ☎（042）576−3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA（上級）	3′41″88	ぎるはま㊝隊長㊎㊒	TAモード
2	デイトナUSA（中級）	2′52″39	ギル・ド・フェラン	TAモード
3	GダライアスVer.2（ゾーンλ）	35,371,270	AKIRA	1c ALL
4	GダライアスVer.2（ゾーンξ）	40,656,050	極不惑改めA,D	1c ALL
5	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′44″92	SYG−CFK−CCあうく㊎	1c ALL

通信欄：ブラックドラゴン、ネビュラスレイ、エイリアンVSプレデターが入荷しました。ブリッジでは今ひそかにオールドゲームが熱い。上の3つ以外にも、大魔界村や、モンスターランドなどもあります。アルゴスの戦士も近日入荷予定。 by マキシム小島

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64− 4 ☎（03）3964−3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、クラーク、クリス）	537,900	k.k GUNだぜっ!GUN!ヒャヒヘホ	1c ALL シャドウラン
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、山崎、クリス）	529,100	k.k 切り裂き激ヤセ?なんでよ?	1c ALL ストレス?
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、マチュア、クリス）	512,900	k.k 対戦おもしれぇ〜。まじ名作!!	1c ALL がんばれ！ボク！
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、マチュア、クリス）	447,600	k.k 店内キングー色!パンツァーイ!	1c ALL レボリューション
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、ランダム、クリス）	444,600	k.k からあげ最高!うますぎ!	1c ALL 480円。

通信欄：好評連載！秋だよっ！茶ぶ台日記まんだむ！今、何回？先月はホントにごめん・・・。今月は飛ばすぜぃ！まずはこのコーナーにファンレターを送ってくる奴がいる！ヤメロ！オメガルガールのブーンぴょ〜んにメロメロ！これからは明るいホルモン計画だーぁ〜ん

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町 3 −95 ☎（045）252−1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（春麗 X−ISM）	3,432,500	墓前	1c ALL
2	ストリートファイターZERO3（キャミィ Z−ISM）	2,832,300	わたなべ	1c ALL
3	ダイナマイト刑事2（ブルーノ）	109,060	HIS	ミッション1スタート 1c ALL
4	マーヴルvsカプコン（ロックマン&ガンビット）	2,104,600	S.K	1c ALL
5	エスプレイド（J−B 5th）	23,455,030	KAZ	連付き 1c ALL

通信欄：さらばデブ1号こと富塚 正。君がいると事務室が狭くて仕事になりませんでしたが、いざいなくなると寂しいような気もします。というのは真っ赤な嘘です。まあ、そーゆーワケで当店ではアルバイトを募集中です。興味のある方は気軽に電話してください。

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘 1 − 4 − 3 外山ビル 1・2 F ☎（0424）24−3703

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（かりん）	3,709,500	HIT	ALL Z−ISM
2	ストリートファイターZERO3（ケン）	2,856,400	猪木ISM継承者	ALL Z−ISM
3	ライデンファイターズJET（スレイブ）	64,756,288	KOO	4面まで(連付)
4	テトリス・ザ・グランドマスター	10′24″30	TAM	S5
5	レイディアントシルバーガン	9,401,490	いな	ALL

通信欄：今年の10月で当店も4周年を迎えました。みなさま本当にありがとうございます。同時期にAMショーで発表された新作が続々入荷で超絶充実しています！（予定）4周年記念イベントなんかも行いたいのでHPも見てください。（アドレスはヤフーサーチで1発です） by J

アミー

東京都板橋区赤塚新町 1 −22− 4 ☎（03）3977−0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（SLAVE）	33,379,607	N.K	面確認出きず今度は必ず!!
2	ストリートファイターZERO3（バルログ）	2,411,900	しんた	ALL
3	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	2,686,900	天満豪鬼	10倍パーフェクトは1回もなしALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（京、ちづる、紫舟）	493,700	A.D.A	ALL
5	ストライカーズ1945 II（キ84疾風）	1,885,400	MI!	2−6ボス

通信欄：ゴゥ♡アミー♡ゴゥ♡雷電ふぁいJETの機別ハイスコアやってます♡シュシュシュシューター野郎レッツプレイ♡KOF98バリバリでヤンス♡みんな対戦やりにカモ〜ンベイベェ♡シュークリーム♡なぜなんだ!!由美かおる♡以上（なぞ） Sweetるたまあ

P.S.MESSAGE Ⓢ 昔ゲーメストを買い始めたころは、出るゲームの数が少なかったしキャラも少なかったから、攻略にたくさんページをとれていたんだなと思いました。その証拠に、餓狼2の攻略がすごかった…クラウザーにライン移動から…なんてことまでやってたし。／千葉県 柳町由樹君

ゲームプラザ・ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東３－287－３　☎（058）241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵、マリー、紅丸）	516,900	MAC	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵、クリス、京）	477,600	S>A	ALL
3	ストリートファイターZERO3（リュウ）	4,163,300	M.T	ALL
4	ストリートファイターZERO3（ガイ）	3,320,000	A.M	ALL
5	ストリートファイターZERO3（さくら）	2,950,000	DIO	ALL

通信欄：ZERO3の大会に参加された方々へ
ご協力ありがとうございました。また近いうちに第2回目の大会も開きたいと思っていますのでぜひ来てください。その他の大会も開催してますので参加希望の方は来店ください。

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神１－２－６　☎（0543）64－8012

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2ndMIX	433,600	NJ	HP－HP・S－MIN－RAV2
2	レイディアントシルバーガン	14,176,240	T.M改め TSY－YUI	ルート2 ALL 5面637万
3	ライデンファイターズJET（IXION）	102,560,846	TSY－YUI	PHASE2
4	ライデンファイターズJET（GRIFFIN）	42,585,496	TAK	
5	ライデンファイターズJET（FAIRY）	76,976,184	SDD－HPC－かえで	PHASE2

通信欄：サンパギータ、買います。ちなみにダブルキャストと季節を抱きしめては、買ったケド未開封。やらないドラマで通称『やらドラ』っす。うにゃっ。
でも、かえではダブルキャスト大好きッスです！

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２Ｆ　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012	2'05"53	むつべ	利那ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	708,600	O・S	京・庵・オロチ社 まだイケルハズ！
3	パズルボブル3	509,846,660	PCEマニアY・Y	2・5モード ALL
4	ストライカーズ1945II	1,580,800	徳島M・S	（震電）連付き 2－4 修行中！
5	サイキックフォース2012	4'36"42	BONIBON BO～NII	エミリオALL （ラストはバーン）

通信欄：もはやおなじみ最強トーナメント、第１回PF2012は鈴木犬氏、第4回バーチャロン大会はムッシュダムダム人氏、第2回PF2012大会はむつべ氏、第１回KOF'98大会は前川氏、第１回ストZERO3はIT－k－MRY氏が優勝となってます。やった！

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（かりん）	2,474,005	A.T	ALL Z－ISM
2	ストリートファイターEX2（ほくと）	2,270,800	UMA	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（チャン・鎮・マチュア）	343,000	AAA	ALL
4	ソウルキャリバー（ミツルギ）	3'06"77	OGA	ALL
5	サイキックフォース2012（エミリオ）	5'18"27	KAZ	ALL

通信欄：季節も秋へと変わり、涼しくなってきましたが、当店の対戦台で熱いバトルを繰り広げてみませんか。最新作もいろいろと入荷しています。格闘以外にもライデンファイターズJETなど入っています。スコアラーの方もぜひ一度ご来店ください。

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012	1'48"59	XYZ	1c ALL 刹那
2	サイキックフォース2012	1'49"04	XYZ	1c ALL マイト
3	ソウルキャリバー	1'22"08	BLJ－LEF with神岸あかり	1c ALL ソフィーティア
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	518,300	K.M	1c ALL 社チーム
5	ストリートファイターZERO3	4,094,600	YUD	1c ALL Z－ISMロレント

通信欄：

アミューズメントkids

神奈川県川崎市幸区下平間202　☎（044）556－3665

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー	3'21"18	H.K	ソフィーティア ALL
2	ソウルキャリバー	3'53"57	RUri	シャンファ ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	454,000	KYO	テリー・アンディ・ヘビィD!
4	ストリートファイターZERO3	2,981,400	KEN.T	さくら ALL
5	ストリートファイターZERO3	2,972,400	RUri	春麗 ALL

通信欄：

ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町１－43　第１ビル１Ｆ　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	2,467,400	ATU君 愛車バイザー	1c ALL RYU使用
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	391,900	MRG 愛車ミラージュ	京、庵、ちづる
3	ソウルキャリバー	3'07"02	GLS グリスボン	ナイトメア
4	ストリートファイターEX2	1,901,700	MACKY 愛車RZ	ガルダ 1c ALL
5	レイディアントシルバーガン	1,452,400	M.S	STAGE2

通信欄：K.O.F98、EX2の大会では常連のみなさま、当日参加していただいたお客様誠にありがとうございます。たびたび大会などのイベントで盛り上りたいと思いますので、みなさまご来店のうえ、ご意見お待ちしております。

イッポードゲームステーション

静岡県藤枝市駅前３－４－４　☎（054）643－6450

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂（Bタイプ）	16,147,690	SDD－KRQ	2－4
2	ストリートファイターEX2	1,965,100	GGO－00	ALL
3	マジカルドロップ2	9,999,999	KAORI	ALL
4	ラギ	290,040	SDD－KRQ	ALL
5	グラディウスII	5,420,000	SDD－KRQ	8－8 4番装備

通信欄：

ゲーム・テックイン

神奈川県小田原市国府津2521－１　飯塚商事ビル２Ｆ　☎（0465）49－6535

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（X－ISM、ケン）	3,721,500	MAC	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵、京、ちづる）	437,900	SHC	
3	テトリス・ザ・グランドマスター	9'03"65	YOS	S5
4	サイヴァーン（ヘリオス）	19,432,790	KAZ	ALL
5	ブレイジングスター（ウィンディア）	44,020,000	怒蜂検事	ALL

通信欄：キミは、キカイオーのポリンちゃんの必殺技を見ただろうか。この号が出るころには、当店でもバンバン稼動していることだろう。ちなみに私は、ジョジョの奇妙な冒険が楽しみ。早くプレイできるといいね。E.吉田君、宿題終わったか？　by　店長

天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41　☎（0563）56－2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エコロジー（ループレバー）	417,100	RYK	1c 3面ボス 天野ゲーム博物館
2	ダライアス（3画面）	3,605,430	RYK	1c ALL 天野ゲーム博物館
3	アルゴスの戦士（テーブル筐体）	2,186,530	KEI	1c ALL 天野ゲーム博物館
4	1942（テーブル筐体）	12,198,580	DAI	1c ALL 天野ゲーム博物館
5	空手道（テーブル筐体専用レバー）	74,600	TK	1c 8段 天野ゲーム博物館

通信欄：皆さまおまたせ天野ゲーム博物館が新しくできたよ。今度は会員証がないと入ることができないので、みんな早くね。運転免許証もいるからね。天野スポーツのゲームコーナーも2倍になり15台ぐらいのシューティングコーナーもできたからシューティングファンも来て！

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３－７－５　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクノドライブ	144.3%（S）	DAIOH	車幅感覚状況判断 カスムーズ走行
2	ビートマニア2ndMIX	394,017	H・A	
3	ライデンファイターズJET	38,950,993	HTN	SLAVE PHASE－2
4	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'52"87	KND	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	402,000	K・M	ルガール バイス 社 ALL

通信欄：風呂にする？飯にする？それとも・・・やる？（笑）ってなわけで、やるといったらこれ→ビートマニア2nd！9月には3rdも入荷しちゃって、そりゃもー！で、その話しは置いといて、テクノドライブのハイスコアコンテストなんですが、詳しくは店員まで♡　つづく

ゲーム・コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	3,800,800	栗田	ALL リュウ Z－ISM
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	397,400	ズンタタライブに行って来ました。 涼	ラスボス 1万落ち
3	メタルスラッグ2	5,161,280	T.Y	ALL
4	ライデンファイターズJET	43,983,306	如月涼	実践2面 ジャッジスピア
5	バトライダー	7,447,470	如月涼	ALL 14面 スペシャル

通信欄：ライデンファイターズJETが入りました。今回は、どれぐらいの人気が出るのでしょうか。
D&D、ぷよぷよ、スラムダンクなどの古いゲームもあります。みんなで遊びに行きましょう。　by　店員K

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市小坂148－１　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	2,854,500	D・H	乱入2回　ALL
2	ストリートファイターEX2（ブランカ）	1,778,400	NAL－NED	ALL
3	レーシングジャム（ジムカーナ上級）	54"464	BNR	GT－R
4	ストリートファイターZERO3（チュンリー）	2,984,300	HIDE－BU	Z－ISM ALL
5	エスプレイド（JB－5th）	19,199,120	NRY	ALL

通信欄：店内模様替えしました。広く、明るく、遊びやすくしたつもりです。（自己満足か？）みなさま一度お立ち寄りください。
ハイスコアがこの夏同様、湿ってます。さらなるご協力をお願いします。

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色２－１－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ケン）	1,965,200	KEN	ALL Z－ISM
2	ストリートファイターZERO3（かりん）	1,868,300	JUN	ALL Z－ISM
3	ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,181,200	ALS	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー・アンディ・ルガール）	372,000	M.H	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（クリス・タクマ・マリー）	313,400	JOE	ALL

通信欄：この号が出るころには、涼しい季節になっていると思いますが、当店では対戦ゲームが熱く盛り上がっています。対戦ゲーム以外にもパズルや麻雀、シューティングなど最新作は取りそろえております。みなさんぜひ一度ご来店ください。

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東１－１－３　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（美作いろり）	31,054,870	SPREAM－KCL	1c ALL 残×4
2	ライデンファイターズ2（スレイブ）	108,688,910	SDD－JBS	1c ALL 残×0
3	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	2,050,400	SDD－DON	1c ALL
4	デイトナUSA（中級）	2'56"87	MAX	タイムアタック AT HARD
5	デイトナUSA（上級）	3'51"98	MYA	タイムアタック MT HARD

通信欄：秋です。寒くなってきたっス。しかーし、ゲームは熱い。火傷するほど熱ーい。熱いといえばホットギミック快楽天。真の漢のゲームだ。対戦で熱くなるのもよし、一人、下半身を熱くするもよし。全身タイツでやるもよし。←（ウソ）　これで寒さなんてへっちゃらさ。

P.S.MESSAGE　S

よりすぐりの縦シューの攻略記事をまとめてゲーメストムックとして出版してほしいです。／岡山県　P.N.BAD-TAK君　◆正直厳しいだろうと思います。恐らく売れたとして実売数千部という規模かと。出したい気持ちはありますが、優先順位としては低くなります。（ムック班）

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町駅前通りベルタウン２Ｆ ☎（0598）21−1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	11,810,530	S･T−STOS	ALL
2	エスプレイド（いろり）	25,022,410	FUK	ALL
3	スペースボンバー	5,144,900	C･N･N	5−3
4	ストリートファイターZERO3（ゴウキ）	5,483,900	TAG	ALL
5	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′53″69	AA7	ALL
通信欄	当店は、約50台のビデオゲームがあります。しかも１プレイ50円。新作もいろいろ入荷予定あります。近くまで来られたら、来店していただければうれしいです。スコアも出してください。 by 店員TAG			

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073 ☎（0749）27−5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ･キング･オブ･ファイターズ'98（社･タクマ･マリー）	450,800	TMR	
2	ザ･キング･オブ･ファイターズ'98（京･テリー･リョウ）	438,400	TMR	
3	ザ･キング･オブ･ファイターズ'98（テリー･ラッキー･ヘビィD）	407,800	GIL（グーセンサーとカー）	
4	ストリートファイターZERO3（リュウ）	3,598,900	eiemu	Z−ISM
5	ストリートファイターZERO3（ケン）	3,437,200	eiemu	Z−ISM
通信欄	ビートマニアの音楽が耳につきまくってる今日このごろ。この号出るころには3rdMIX出てるんでしょうね。あ〜頭痛い……。 くどいようですが、当店のHPはhttp：//www.geocities.com/tokyo/dojo/9143/でっす！			



ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江２−17−25 ☎（077）545−1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（J−B 5th）	27,500,620	OZ	枠6･残り4
2	エスプレイド（美作 いろり）	17,077,520	AAA	1c ALL
3	ストリートファイターZERO3（かりん）	3,093,600	スギサン	1c ALL
4	ブレイジングスター（ウィンディナ）	25,265,810	CAPCOM	1c ALL
5	スターグラディエイター2（ジューン）	319,400	BAD	1c ALL
通信欄	夏バテぎみな店員たち、やっとセミの声から秋の虫の声にかわりホッとしています。			

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町２−253−１ ☎（0533）89−8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ･キング･オブ･ファイターズ'98（京、社、庵）	6,616,100	SHA	1c ALL P×11
2	ハイパービシバシチャンプ	42″49	ZAO命	1c ALL
3	ストリートファイターZERO3（ケン）	3,024,200	ZAO命	1c ALL
4	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	2,080,400	ナポック	1c ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（古式ゆかり）	1,807,800	CIV	1c ALL
通信欄	しばらくお休みし、申し訳ございませんでした。これから、スコアラーさんをあきさせない店づくりを目指しますので、今後もよろしくお願いします！ by スコア担当			

AMパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23−１アルプラザ平和堂２Ｆ ☎（0761）24−0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ソドムZ）	2,856,800	777 めざせ300万!!	ALL（V−ISM）
2	ストリートファイターZERO3（ロレント）	2,666,200	S.T	ALL
3	ストリートファイターZERO3（ケン）	2,510,300	NAG	ALL
4	サイキックフォース2012（刹那）	2′38″67	GTR(SKYLINE)	ALL
5	サイキックフォース2012（エミリオ）	2′59″47	K.K	ALL
通信欄	この本が出るころには、ZERO3スーパーバトルトーナメントの北陸予選も終っていると思いますが、当店代表の一川君の結果はどうだったのでしょうか？気になるところですが、これからもいろいろな大会をしていきたいと思いますので、タカラ島に注目してください。			

げーむ倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町６−55 ジャンティ21 ☎（0748）23−8717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ･キング･オブ･ファイターズ'98	612,400	ま〜し〜	バイス、ブルーマリー、オロチ社ALL
2	ストリートファイターZERO3	3,732,600	ま〜し〜	さくら（Z−ISM）ALL
3	ライデンファイターズJET	50,184,524	KAZ−UMA	IXION
4	スペースボンバー	6,886,300	MAU	ノーマル
5	エイリアンVSプレデター	2,660,900	KAZ−UMA	プレデターウォリアー
通信欄	8月30日にZERO3の大会をしました。吉田君おめでとう。話は変わりますが、早く、フウキさん、アシュラブレード出してください。これが載るころには出てるかな？あと、滋賀県在住の方、ハイスコアを出しに来てください。待ってま〜す。 by レーくん			

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄１−２−６ 名宝会館Ｂ１Ｆ ☎（052）204−0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2ndMIX	417,001	SOLID−AMC㊎	Am→STM→MT→R2
2	怒首領蜂（C−TYPE）	602,979,760	社会人H.S	ALL 残×0 SHOT強化
3	バトライダー	15,823,370	EIC	ラスボス上級
4	アストラスーパースターズ（ステラ）	51,377,700	ASG−如月浪人−RIN	ALL Ⓟ×11 Ⓢ×7 Ⓥ×1
5	テクノドライブ（総合評価）	159.7%	たら.	誘導162%Ⓟ制御151Ⓑ166
通信欄	ビートマニア2ndMIX好評稼動中です。当店は、毎週水曜日ALL100円DAYになっており、もちろんビートマニアも100円でプレイすることができます。ぜひ一度遊びに来てください。お待ちしております。			

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り１−12 ☎（0532）55−8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー	1′38″74	K.M	1c ALL ソフィーティア
2	ソウルキャリバー	2′20″65	T.S	1c ALL ミツルギ
3	ソウルキャリバー	3′08″33	EXP	1c ALL タキ
4	ソウルキャリバー	3′09″37	M.H	1c ALL ヨシミツ
5	ソウルキャリバー	3′16″12	BUN	1c ALL キリク
通信欄	これから毎月、第一日曜日と第三日曜日にゲーム大会をやりたいと思っています。今のところは、ソウルキャリバーをメインにやっていくつもりですが、何か大会を開いてほしいゲームがありましたらお知らせください。			

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701 １Ｆ ☎（0774）24−6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ･キング･オブ･ファイターズ'98	414,000	M.M	テリー アンディ ハイデルンALL
2	オーマイガー	53,000	"PAL"	Lv−52 一日で更新
3	ソロモンの鍵	1,256,230	大昔はクリアできましたが…（略）…㊣。	8−4（R29）
4	ラピッドヒーロー	3,027,080	連射で"豪!郷!号! GO!（笑）	ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,588,500	原チャリ野郎Sweetるたまあ	如月未緒ALL
通信欄	あの…みなさん…対戦盛り上がるのは大変けっこうなんですが…スコア申請もしてください…ZERO3。それはそうと今回のKOF'98の大会は、ボギー選手が強豪をやぶり優勝されました。それにしても庵が減って社が多くなりましたね、使う人。 店員 六地蔵美樹原			

ゲームファンタジーランド・ナイル

愛知県名和町３番割上40−２ ☎（052）601−7817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら X−ISM）	2,658,600	Y.M	リュウ止まり
2	マーヴルVSカプコン（モリガン&ウルヴァリン）	1,236,000	NAO	ALL
3	マーヴルVSカプコン（リュウ&ウォーマシン）	1,100,800	S.N	ALL
4	マーヴルVSカプコン（リュウ&キャプテンコマンドー）	1,090,800	K.K	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2（不知火 舞）	1,210,800	Y.I	ALL
通信欄	はじめましてナイルです。ハイスコアはまだ始まったばかりですが、遠慮せずにどんどん申請してネ。またゲーム大会も定期的に開催してます。（当面はZERO3とKOFを予定）君の参加を待ってるゾ。			

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武１−16−８第１Uコーポ１Ｆ ☎（052）452−0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（スレイブーフェアリー）	91,696,200	S.Yユキ	ALL 連付
2	サイキックフォース2012（キース）	1′44″19	KUS−竜翠玉	ALL
3	サイキックフォース2012（バーン）	2′05″51	KUS−竜翠玉	ALL
4	スペースボンバーVer.B（１号機）	8,694,300	プレジデン党−NGK	ALL 連付 めざせ9百万
5	ランドメーカー（楼蛋子）	42,980,130	プレジデン党−NGK	ALL 5×5×4回
通信欄	え〜、実のところここに毎回なに書こうか困ってます。ジョーダンはさておき、8から、5項目に減ってしまったので、穴うめを出してもらわずにすんだと思ったのもつかのま、こんなときに限って申請数が多い多い。どれを送ろうか迷ってしまって困ってる今日このごろ。			

P.S.MESSAGE Ⓢ ナイトストライカー稼働してるゲーセンどっかありませんか？あったら教えてくだせぇ。もしくは、タイトーさん、続編作ってほしいなぁ。やりてぇやりてぇっす。ウキ〜!／神奈川県 P.N.CHO〜君 ◆そうですねぇ、自分の記憶では、秋葉原のトライアミューズメントタワーのレゲーコー←

ミスティッグ堀川店

広島県広島市中区幟町 6 − 4　☎（082）247−2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	1,970,200	KIN	1c ALL シャドウ有
2	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	2,602,000	nwo	1c ALL シャドウカイリ有
3	リアルバウト餓狼伝説2 (ホンフゥ)	1,195,600	もえろJOL	1c ALL アルフレッド有
4	リアルバウト餓狼伝説2 (タン)	1,232,000	T.S	1c ALL アルフレッド有
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (アテナ、庵、社)	453,000	T.H	1c ALL アドバンスト
通信欄	オラタン通信：CPUが妙な技覚えはじめました…。対戦格ゲー50円、ノート、大会、いろいろあります。隠れSHOPみたいですが、パーティーでも1人でもぜひご来店ください。 P.S.大阪行かれた目魚さん元気ですか？　店員　R.沖健			

ハイテクセガ廿日市

広島県廿日市市本町 4 −22　☎（0829）32−9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	3,095,012	F−U	X−ISM 春麗−ALL
2	ストリートファイターZERO3	2,325,300	J・M	Z−ISM コーディー−ALL
3	ストリートファイターZERO3	1,633,500	F−U	V−ISM ソドム
4	バーチャロンオラトリオタングラム	5'16"16	BHA	アファームド・B ALL
5	ロジックプロ2	45,665	J・E	ALL
通信欄	来たれっスコアラー！叩き出せっハイスコア！残せっスコアネーム！（→切望） ただ今、当店ではZERO3が絶賛稼動中！燃え上がれぇ対戦んん&ハイスコアァ！ （卒研が進まない…F−U）			

アミューズメントZiZZ大竹駅前店

広島県大竹市新町 1 − 2 − 3 大竹ニチエービル 1 F　☎（08275）3 −5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'58"35	TUY	ALL
2	ソウルキャリバー (ファン)	2'49"53	KIN	ALL
3	ソウルキャリバー (ヴォルド)	3'07"55	TAB	ALL
4	ソウルキャリバー (吉光)	3'56"68	TUY	ALL
5	ソウルキャリバー (ナイトメア)	3'37"08	XYZ	ALL
通信欄	バーチャロンオラトリオタングラム全国大会の決勝大会に当店より2名が出場いたしましたので誰か遊びに来てください。来店したときにカウンターにて「対戦しに来ました」と言って頂けると助かります。夜21時以降に来店の場合は電話連絡してください。(ルールはなんでもアリ)			

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16−20　☎（0720）27−6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (リョウ)	678,300	ARI	シングルMODE 1c ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (リョウ、テリー、庵)	415,900	M.O	1c ALL
3	コットン2	10,151,900	…	1c ALL (EASY)
4	ブレイジングスター	7,692,690	R	ステージ3死亡
5	ストリートファイターZERO3 (ナッシュ)	2,483,400	マニアなBEAT MANIA　2nd	1c ALL
通信欄	BEAT MANIAがやりたくてしかたがないのだ。 HOUSE、SKAが楽し過ぎる。			

ゲームプラザ・アミュー

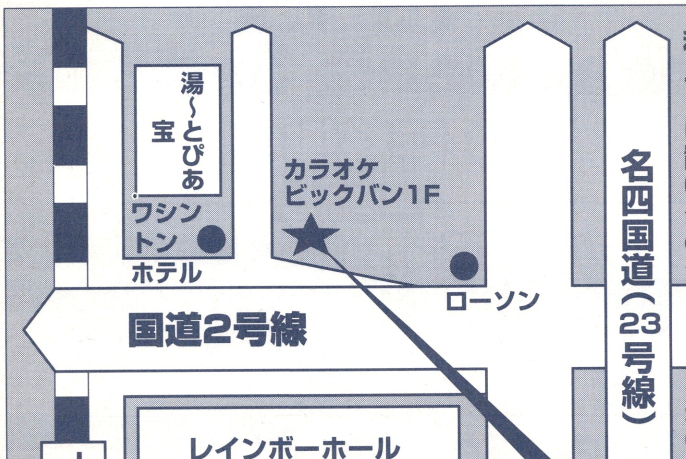
兵庫県西宮市松籟荘 7 − 5　竹林ビル 2 F　☎（0798）52−8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガーディアンフォース	13,570,160	チェスメン	ALL
2	ストリートファイターZERO3 (ケン　X−ISM)	3,748,800	from NOA (私はキース様)	ALL
3	ストリートファイターZERO3 (ユーニ　Z−ISM)	2,992,600	H.S	ALL
4	ストライカーズ1945 II (フライングパンケーキ)	2,214,200	夢は沖縄	2−6
5	ウィロー	1,274,250	KGU−WOR	ALL
通信欄	ZERO3、KOF'98大人気稼動中!!ライデンファイターズJETも入荷してシューティングもばっちし!! この秋はアミューズできまりだ!!みんな遊びにきてね。お願い!!			

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468− 9　☎（086）274−4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (ゴウキ)	5,305,200	SPN−PDT− KEI永ちゃん元気？	ALL X−ISM
2	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	1,944,900	SPN−㋡−YAN	ALL シャドウ有
3	バトルガレッガ (ボーンナム)	13,414,690	SYG−CFK− SPN−OUK㊎	BH2死鳥192 サギだらけ(笑)
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (裏テリー、裏社、京)	514,300	OK!	ALL
5	ショックトルーパーズ (ビッグママ)	22,543,100	タスコショック連合 隊員　LON㋡	ALL ジャングル→渓流
通信欄	EX2(チュンリー)1835900、R/R−LON㋡ALL、KEI氏、OK！氏、OUK氏来店ありがとうございます。 P.S.店長、今どこにいますか?はやく帰ってきてください。KEI氏OUK氏また冬にお会いしましょう。　スコア担当LON			



私がよく行くゲームセンターを紹介します。ほかの店にはないゲームが置いてあります。Oldファン の方、ゲーマーのたまごの方、おすすめ!
・功里金里
・バイオレントストーム
・スパⅡX
などなど旧作、迷作、新作多数。（推薦:愛知県P.N.MELROSE君）

ゲームファンタジオ笠寺店

愛知県名古屋市南区弥次ェ町4-10
営業時間AM11:00〜PM11:50年中無休

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋 6 − 4 − 9　☎（06）351−1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (スレイブ)	129,001,716	I.H	1c ALL　㊟連
2	レイディアントシルバーガン (2面コース)	19,958,790	やっこちゃんALN㊊	1c ALL 5A1020万
3	バトルガレッガ (チッタ)	13,390,130	やっこちゃんALN㊊	1c ALL
4	電車でGO！2 3000番台 (207系)	363.5km	FEV−EX.㋟	1c ALL エクセレント4回
5	サイキックフォース2012 (カルロ)	2'25"89	ITK=カンタロー	1c ALL
通信欄	ごらんのとおり、今月からスコアの数が5つになりました。申請していただいたのにもかかわらず、掲載できなかったみなさま、本当に申しわけありませんでした。レーシングジャムⅡのハムテル氏ほかめげずにまた申請してくださいね。　by　ナゾの常連代表			

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町 4 −13　☎（0720）23−6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (祐介)	23,725,520	魍呼	ALL
2	怒首領蜂 (A−レーザー)	176,700,750	AGF	2−6ボス
3	怒首領蜂 (C−ショット)	323,479,220	SRA	2−7火蜂
4	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	3,303,300	DAN	ALL
5	ストリートファイターZERO3 (コーディ)	1,687,900	中尾友哉Z	ALL
通信欄	みなさま、こんにちは！8月が終ったら急に涼しくなりましたネ。今月で「エヴァ」のLDが全部発売するんだけど……。なんだか、うれしいのかイヤなのかへんな気持ちです。「モモ」で始めてLDを売ることになった作品「エヴァンゲリオン」注文くださった方たちにありがとう！			

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町 8 −11　☎（06）994−7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (ジャッジスピア使用)	55,974,308	S.W	ノーマルモード R−2まで　㊟連有
2	ライデンファイターズJET (ミクラス使用)	43,551,032	Air−Bug	ノーマルモード PH−2まで㊟連有
3	ストリートファイターZERO3 (ロレント)	4,457,800	M&M	Z−ISM ALLクリア
4	ストリートファイターZERO3 (ケン)	4,047,000	ダメ夫	ALLクリア
5	ストリートファイターZERO3 (ダルシム)	3,329,400	FUJⓘ	X−ISM ALLクリア
通信欄	BM2ndMIX置いてます！こっそり練習したい方におすすめです☆きたえに来てください！最近ゲームの情報ほしさの失礼な電話が多いです。情報交換などは、来店のうえコミュニケーションノートを利用していただきたいです。お願いします。　担当氷室&A.K			

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町 1 − 7 − 5　☎（0729）95−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	449,300	MAA	庵・社・テリー
2	ビートマニア2ndMIX	868	(仮)ハカセ	エキスパート グレイト数
3	テトリス・ザ・グランドマスター	S5 LV711	えも	やっぱりふもう
4	ライデンファイターズJET (IXION)	36,816,647	KOH	実戦1 4機設定
5	サボテンボンバーズ	53,097,700	リョウ君	86面 イージー4機
通信欄	レトロゲーム続々入荷中!!（9月7日現在）サボテンボンバーズ・ゼクセクス・クライムファイターズが入ってます。リクエストも受付中！よろしく。　（てんちょ）			

TiLT堺東

大阪府堺市中瓦町 2 − 3 −12パーターサカモトビル　☎（0722）24−6808

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ランドメーカー	31,584,680	ガルヴァ	ALL　裏面 棡鈴使用
2	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	4,485,000	雷蔵	ALL
3	ティンクルスタースプライツ	1,971,330	衛藤大志	ALL リアリー・テイル
4	上海	50,300	AM1	6面
5	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	306,300		4面
通信欄				

P.S.MESSAGE　Ⓢ　→ナーに、以前あったような気が…。それにしても、「ナイトストライカー」って本当に根強い人気を誇ってるんだよね。最近はシミュレータータイプのゲームが多いタイトーの大型筐体だけど、ナイストのようなゲームもぜひ作ってほしいと思う今日この頃です。（こーじ山下）

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	3,175,800	A.U	1c ALL Z－ISMゴウキ
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	510,000	JOH	1c ALL 京、テリー、リョウ
3	ショックトルーパーズ	10,130,500	R・S	1c ALL
4	ソウルキャリバー	3'21"05	K12	1c ALL ソフィーティア
5	ソウルキャリバー	3'37"87	JAM	1c ALL アスタロス
通信欄	みなさん、いつもご来店ありがとうございます。			

HI-SCORE 募集掲示板　狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内４－４－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,947,800	フランケン　シュタイナー	ALL G掲載　57回
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー・チョイ・キム）	448,300	アニマル　スピリチア	G掲載　18回
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵・レオナ・アテナ）	441,000	ジョジョゼゼ　III	G掲載　19回
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー・クラーク・ちづる）	435,800	アニマル　スピリチア	G掲載　19回
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵・マリー・アテナ）	428,900	ジョジョゼゼIII	G掲載　20回
通信欄	夏も終わり！ゲームも終わり！みんな帰っていった！Fシュタイナー、ラスベガス、宮崎重明、ガイル3世、お絹ちゃん、龍撃虎、爆裂ルーク皇、テヘヘミウラ、そしてなつかしの拳王、1999年正月に帰って来いよ！にいちゃんもねえちゃんも待ってるぜえ～ッ！			

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34－10　☎（099）252－8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	24,688,730	JZK	1c ALL いろり
2	テトリス・ザ・グランドマスター	7'24"28	O.T	S5　61,752
3	ストリートファイターZERO3	3,432,200	MST－MIO	カリン　Z－ISM 1c ALL
4	上海万里の長城	433,740	♡♡♡	グレートウォール 27面
5	アルカノイドリターンズ	426,410	ACE	40面
通信欄	テトリスザグランドマスター入荷！ハイスコアーをどんどんぬりかえてください。対戦も面白いです。また、常連さんの要望でヴァンパイアセイヴァーを入荷したところ対戦が非常に盛り上がっています。シューティングも新作を入荷しますのでどんどん遊びに来てください。			

ゲームステージ・ビート

香川県高松市花ノ宮町３－２－２　横井ビル１F　☎（087）868－6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（相模裕介）	21,230,150	CIM（マシーン）	ALL　残×2
2	ショックトルーパーズ	18,046,600	遠征記念でうきゅ☆ R/R－LON㋡	
3	バスアングラー2	6,163g	にゅ～たいぷねこしゅ～た～KRN	1匹の最高（71.3cm）
4	バーチャストライカー2'98	+17	NYA	失点0
5	ストリートファイターII'ターボ	1,623,000	708（へっぽこ仮面シューター）	ALL（リュウ）
通信欄	ソウルキャリバーの大会を計画しているのでウデに自信のある方また参加してみたい方募集中です。毎週好例の鉄拳3大会にも全国から参加者を募集しています。全国のスコアラーの方へ～ハイスコアはぜひ当店へ来て出してください。　by㊖			

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699－４　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（カーペット×3）	14,022,760	VLIO	LEVEL9
2	バトルガレッガ（チッタ）	11,951,350	S.H また来てね♡	ラスボス
3	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,389,000	ATFくんⓐ	ALL 鳥190万
4	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,892,600	レオナルド　バカブリ夫	ALL
5				
通信欄	これが載るころには、新作ゲームが続々と入荷中だと思います、ぜひご来店ください。対戦相手、ハイスコアを募集しています。			

アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里２－４－３　☎（098）863－5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（相模裕介）	18,623,180	ABC	
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（アンディー・テリー・シェルミー）	485,000	BBE	ALL
3	スペースボンバー	6,236,700	ACE	5－4
4	ライデンファイターズJET（SLAVE）	78,668,866	XXX	PHASE－2
5	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,443,000	MAKIYA'98	ALL X－ISM
通信欄	バーチャロンオラトリオタングラム沖縄大会、常連のFJR君が、みごとに制しました。次は、全国大会だ、ガンバレ!!　ぽぱいスタッフ一同			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	1,398,100	140万はいく! K.Y	1c ALL ブルーマリー
2	ストリートファイターEX2	2,579,200	まだまだいく。KAZ－ASR－あみ	1c ALL チュンリー
3	バトルガレッガ	14,404,270	ワンチャイ友の会	1c ALL ミヤモト
4	怒首領蜂	311,786,000	NCHS－ふみちゃん	1c C－SHOT 2－7
5	ビートマニア	413,996	DJ－塩川　善之	ノーマル
通信欄	KOF98のファンは熱心に毎日盛り上ってくれてたのに、ハイスコアの申請が少ないのが、残念でした。シューティングファンの力が盛り返してきましたね。ビートマニアのファンも勇気をだして、ハイスコア申請してくださいね。			

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋２－34－３　苺ハウジング２F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	13,833,460	AMT－C	ALL 鳥255万
2	バトライダー（スペシャルコース）	7,005,280	AMT☆PPP	ALL 割込ステージ×8
3	逆鱗弾（C－TYPE）	1,812,820	AMT☆PPP	ALL 2P側使用
4	テトリスプラス（パズル・ノーマル）	228,400	AMT－SAD	ALL 財宝×7
5	ストライカーズ1945 II（フライングパンケーキ）	1,940,100	FLGS－アルフ	2－5
通信欄	ちょっと懐しいゲーム（ファンタジーゾーンとか）がまだまだ現役稼動中。懐しいゲームで稼いでみたい人や、昔を思い出したい人は一度足を運んでみてはいかが？			

P.S.GAMEST Q&A S

Q：新声社って、ゲーム関係しか出してないんですか!べつにそれがダメっていうわけではないんですが…。／愛知県　P.N.トンヌラ君　A：そう思っている人が大多数なのでしょうが、じつは学習参考書や格安航空券本、ルポルタージュなんかも出しているマルチな出版社なのです！（毛玉）

ゲーメスト12/15号から

新たに13店が加わります。

次回から下記のゲームセンターさんが「狙うぞハイスコア!!2」の掲載店になります!
お近くにお住まいの読者の方は、ぜひ遊びに行って、スコアを狙ってみてください!

●スーパービンゴ高崎店
〒370-0036群馬県高崎市
南大類町1216-1
Tel.027-353-3110

●石岡ヒルストン
〒315-0013茨城県石岡市
府中1-1-3
Tel.0299-23-3061

●ゲームステージYOU&YOU大久保
〒275-0011千葉県習志野市
大久保1-21-12
Tel.0474-93-2612

●ジョイプラザはなまる
〒114-0031東京都北区
十条仲原1-8-27
Tel.03-3906-2212

●アミューズメントフォーラムモア
〒160-0022東京都新宿区
新宿3-23-14
Tel.03-3354-0512

●アミューズメントスペースマッドマウスPARTⅡ
〒211-0044神奈川県川崎市
中原区新城1009　久我ビル1F
Tel.044-751-8570

●アミューズメントスペースゲームワールド
〒223-0053神奈川県横浜市
港北区綱島西1-10-10　吉田ビル2F
Tel.045-545-5220

●ゲームコンドルパートⅡ
〒420-0839静岡県静岡市
鷹匠3丁目1-13
Tel.054-255-4363

●ゲームステーション64ビット
〒467-0064愛知県名古屋市
瑞穂区弥富通3-9坂野マンション1F
Tel.052-834-9036

●ネオ・アミューズメントスペースa-cho
〒604-8043京都府京都市中京区
寺町通り四条上がる東大文字町
302・303 Tel.075-251-2333

●ゲームプラザレッツ
〒732-0822広島県広島市
南区松原町4-8
Tel.082-263-2442

●サンゲーム岡山
〒700-0836岡山県岡山市
中央町3-8
Tel.086-231-4051

●プラザショールーム
〒860-0862熊本県熊本市
黒髪5丁目614
Tel.096-343-9831

HI-SCORE
告知掲示板

次回の狙うぞハイスコア!!2の締切日は、

11月3日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

また、当コーナーでは新規掲載希望のストック受け付けも募集しております。半年でも1年でも待てるというお店の方、店住所・電話番号などの連絡先、店長およびスコア担当者名と現在のスコア状況などのPRを添えて下記まで!

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
狙うぞハイスコア!!2「ゲーセンマップ」「掲載希望ストック」係まで

PRESENT

はみ出しコーナーではメッセージや質問を絶賛募集中!!
メッセージとか質問をアンケートハガキの余白に書いて送ってね。さあみんな、思う存分はみ出せばいいさ!!

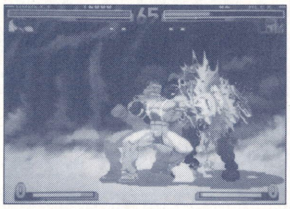
GAMEST PRESENTS

1「ストリートファイターⅢ」基板

ゲーメスト攻略ライター FRS-N,O推薦

1名様

ブロッキングという、革新的なシステムを2D格闘に持ち込んだストⅢ。このプレゼントに当たったら、とにかくブロッキングの練習に励んでほしい。ここで私がなぜ「革新的」という言葉を使ったのかは、ブロッキングをマスターしたときに分かってもらえると思う。(FRS-N,O)

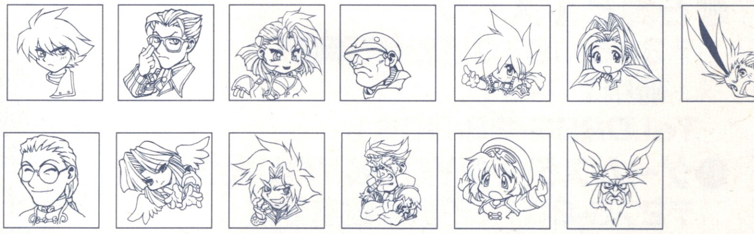


DOKU-SABI PRESENTS

2「サイキックフォース2012」スタンプセット1&2+バーン

3名様

イベント会場の新声社ブースでも大人気のサイキックフォース2012スタンプセット。セット1とセット2同時購入特典のバーンまでつけてのプレゼント?!やばいっすよ～。るりあ046先生のデザインのキャラクターたち。犯罪的かわいさで俺にほほえみかけてくるぅ～。使い方は自由！

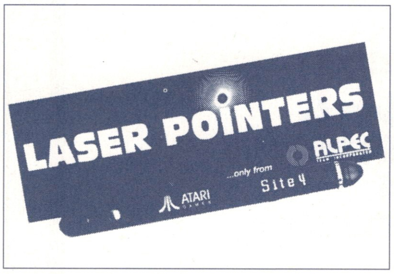


ATARI PRESENTS

3アタリロゴ入りレーザーポインター

5名様

いろいろな使いみちがあるレーザーポインターをプレゼント。赤い光が妙に遠くまではっきり届くアレです。なんと2年間保証付き!! ただしアメリカ製。



SNK PRESENTS

4「ビーストバスターズ2」ポスター

5名様

ゾンビものガンシュー「ビーストバスターズ2」のポスター。見ればわかると思うが最高にイカス。それ以上いうことなし！



TAITO PRESENTS

6「カオスヒート」ライトシェイプ

10名様

謎の物体をプレゼント。光るらしい。あとはきみの目で確かめてくれ！で、見たら中身教えて！気になるよー!!



7「オペレーションタイガー」バンダナ

10名様

軍隊感あふれる迷彩色だ！撃って撃って撃ちまくれ！オペレーション・タイガー!!

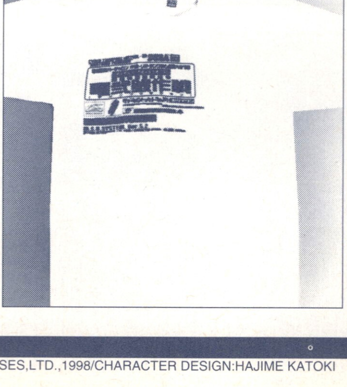


SEGA PRESENTS

5「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」全国大会'98 Tシャツ

夏期特別戦闘指令電弐號作戦と聞いてこりゃあものすごい作戦だ、と思った人半分正解。これは9月27日に行われた「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」の全国大会のタイトルなのだ。そりゃあ全国だからものすごい。優勝したらもっとすごい。この大会を記念して作られたこのTシャツを着て次の全国大会を目指してみるのもいいと思うぞ。

1名様



次号予告

第12回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞
投票受付開始

今年もゲーメスト大賞を決める刻がやってきた！昨年10月1日から今年9月30日まで約100タイトルの中から、最も面白く、素晴らしいゲームを読者投票によって決めるイベントだ！'98ベストゲームはどのゲームか!?

攻略 ■ザ・キング・オブ・ファイターズ'98■ストリートファイターZERO3■ソウルキャリバー■ガンバード2■サイキックフォース2012■スパイクアウト■デッドオアアライブ++■ライデンファイターズJET ほか

アスラ斬魔伝



SCOOP

GAUNTLET LEGENDS
—— ガントレット レジェンド ——（アタリ）

パワーストーン（カプコン）

今号の募集

すべての宛先は
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社 ゲーメスト編集部 ○○○○○○○○○係

今号のむーちゃん
■コーナーの内容 目次の脇に掲載する、ゲーメストのマスコットキャラクター「むーちゃん&ゲー太郎」のモノクロイラストを募集しています。季節感を採り入れ、なおかつ2カ月ほど先読みされたネタだとさらにグ〜！ 忘れたころに、粗品が届くこともあります。
■締め切り ゲーメストが終わるまで
■応募の決まり ありません

ストZERO3「輝け！オリコナー」
■コーナーの内容 君の作ったV-ISMでの連続技（オリコン）を募集。優秀なものは君の名前と共に本誌で紹介します。
■応募の決まり ハガキに君の名前、住所とオリコン（その呼び名もあれば）を明記してください。締め切りは今のところありません。

デッドオアアライブ++「デドアラ川柳・イラスト・4コマ」
■コーナーの内容
5・7・5の形式で、デドアラに関する川柳を送ってください。
下ネタや「これはあまりにも品がない！」というものはダメ。しかし、微妙なラインにあるものはポイントが高いかも。すべてはモチトツ氏が判断します。
●イラスト（カラー、白黒どちらでも可。CGも同様）、ゲーム感想、質問、4コママンガ、コスプレ写真も同時に募集しています。
イラスト、コスプレ写真、4コママンガの優秀作品に関しては、テクモ会報誌「TPM」及びテクモホームページに掲載されます。
また、採用された方にはDorA++のカタログ及びTPM最新号、そのほかテクモから謎のグッズをお送りします。
■応募の決まり 締め切りDorA++の攻略が終わるまでです。

ゲーメスト アイランド
■コーナーの内容 ●議論の夕べ ●のんきな日常 ●暴満館 ●超芸魂 ●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り 地球が滅ぶまで
■応募の決まり ●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿 なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE
■コーナーの内容 新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り 特になし（常時募集中）
■応募の決まり ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.241 は予価540円で
10月30日(金)発売!

石井ぜんじ論の論RON

OPINION

ムチとアメの論理

石井ぜんじ

ゲームの面白いところは、人間心理のバランス感覚から生まれる。面白いゲームには、必ずムチとアメがあり、プレイヤーに納得のいく評価がくだされる。そこが面白い。

ムチとアメとはどういうことか。ムチとはゲームとしての厳しさである。さくさく進めたり、うまくなってしまうのではやりがいがない。なにかしら厳しい課題が出され、それをなんとかクリアしていくところに面白さが生まれる。

一方、苦労しても辛いことが続くと萎えてくる。クリアしたら、ボーナスがもらえるとか体力が増えるとか、なにかうれしいことがないとやめてしまうことになりがちである。それがアメである。辛くてもやるのはやはり一部の変わった人やマニアのみになってしまうだろう。

面白いゲームは必ずそのバランスがとれている。対戦ゲームなら操作の難しいキャラは使いこなすと強かったり、難しい連続技ができると強くなれたりする。アクションゲームならボスのきつい攻撃を回避したら撃ち込めるようになり大ダメージを奪えたりする。これが逆にマニアックなキャラをやりこんでも勝てなかったりすると、つまらないことこのうえない。

この理論を実生活に当てはめてみよう。先生に何か習うときも、きつい練習や勉強のあとになにか楽しいことがないとやっていけない。ゲームと同様、課題を出し、それを正しく評価し、良くできたときにはおだててあげないとなかなかつづかないものだ。どこかに希望という名のアメがないと、人生キビシイ。

仕事に関しても同じようなものだろう。厳しい仕事でも収入が大きければオイシイ。編集者・ライターは夜昼の区別無くムチの生活を強いられていても、仕事の達成感がアメのごとくオイシイならOKである。達成感はゲームのスコアのように、上司・同僚の褒め言葉や読者の励ましの手紙などで増幅される。

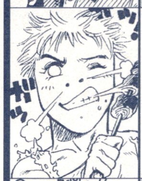
また、ムチがどのくらい痛いか、アメがどのくらい甘いかは個人差がある。それによってゲームには人の好みが現れる。生活環境に適応できるかどうかもムチとアメに対する感じ方で決まるといっても良い。

ゲーム的思考法はいろいろあるけれど、このようなムチとアメの論理で物事を見てみるのも面白いと思う。それに利用されるだけではなく、利用する側にまわってみるのも一興だろう。

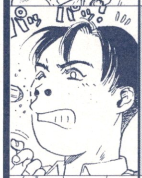




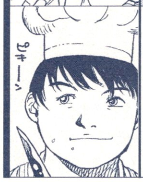
●今年のAMショーの出展タイトルは、この秋から冬にかけて登場してくるだろう。特筆すべきものよりもバラエティ性のある粒ぞろい感は、かつてのようなヒット作の無い現状をどう塗り替えるか…。格闘一辺倒で多品種でなくなったロケーションに活気が戻ることを願う。（猿渡）



●ナオミ基板がいい感じだ、友よ（謙三風）。パワーストーンは面白そうではあるが、キャラが「チキチキボーイズ」で、システムがアレっぺえので、心の中では「チキガイツ」と呼んじゃったりして。呼ばねえか。あ、今年の下半期はDDRに命賭けることに決定しました。（渕健）



●ここ2～3年、以前よりも小説（ほとんど推理もの）を読む機会が増えてきました。好きなのは綾辻行人、森博嗣、貴志祐介。でも同じ（とまでいかないけど）物を書く立場として、自分の文才のなさも痛感し、なんとかうまい文章が書けないものかと悩む日々です。（ぴぐ）



●この号が出る頃には、ガンバード2が発売されているはず…だったのだが、発売がやや延びてしまいちょっと残念。もうしばらく、やるゲーム不足は続きそう。とりあえず今はグラッチェ提督に会うことを夢見つつ、弾銃フィーバロンをやり込んでいます。（KMT）



●先日、渋谷の路上で見かけた「Marble Berry」というバンドが、少し気に入っています。系統としてはJAMみたいな感じで、とにかくノリがいいのとVo.の女の子が変なのが、オレのツボ。
近いウチにライブに行こっと。（京城）



●な～んか最近物忘れが激しい。今日も忘れ物をしてきた、しかも家を出る数分前まで「これは今日持っていく物♪」と用意していたのに…。今も何か大事なことを忘れているんじゃないか、って気がして落ち着かない。ってわけで僕となんか約束してた人は確認してね。（CHU）



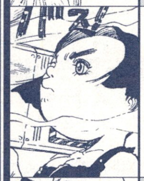
●唐突ですが「他人に自分の本棚を見られる」のは好きですか？私の身の回りには、自分の趣向が理解してもらえるから好きという人が多いんですが、どうも私は苦手でして。なんだか自分の脳を覗かれているような気がして、気持ち悪いんですよね。（善之字元帥）



●対戦ゲームでのキャラ選び、皆さんはどうしてますか？私めはとりあえず見た目から入ってみる人間なんですが、中身（性能とか性質とか）が肌に合わないことも多くて…。パシッと「コレだ！」って感じに決まるキャラってなかなかいないもんですね。贅沢か。（ちゃっきー）



●最近DOS/Vを組み立てた。プラモのスクラッチ感覚で、組み上げているときが一番楽しい。パーツ一つが3万ぐらいだから、月に少しずつ改造できるのも割といい感じ。でも、やっぱりMacのほうがOSもマシンも断然良いけどね。（2400のG3どうしようかな～？しも）



●ハ～イ、P.S.GAMESTとマンガ、読んでくれてる？ はみだし記事を通して、読者諸君となんとなくマブダチになったのも束の間、今度編集部を去ることになった！でも、新声社の参加するイベントなんかを仕切っちゃったりなんかする予定なんで、応援してくれよな！（毛玉）



最近つくづく思うのは、先入観ほどあてにならないものはないと思う。ぱっと見で「なんかイヤ」と思っていたアニメやゲーム等に実際触れてみたら「これスゲー面白いじゃん」と思ったことが多々ある。やっぱ人間未知のものにチャレンジする心がなきゃ成長しないね。（コドモ）



●グッ！モーニンエブリワン。「わりとやる気満々なんだけど、キミ空回りしてるネ的新人編集」略してまんまんです。入社したての頃、編集部って変なあだ名の人ばっかりだなーと思ってたら、自分もこんなあだ名になってしまった（笑）。もう慣れたけど。（まんまん）

表紙の裏をとれ

●絶賛稼働中の「キカイオー」。少々細かいディテールを足してますが、絵的に密度を上げるためと思ってください。本当は鋼のカタマリ的なほうがいいとは思うんですが…。記念モデルとして再販された、アトランジャーのプラモを買った。数年ぶりにパテ盛りや、ヤスリがけ。何十年を隔てて手に入れたコイツは、なんとしても形にしたい
藤原ひさし

まってェ～もう一言

●わりとマウントです。さてみなさん、ビデオのお知らせです。ゲーメストビデオ最新作「サイキック2012」が10月末に発売されます。ていうか今現在、それを目指してみんなで編集を頑張ってます。…多分。サイキックファンは、保存用と見る用、一人2巻ずつ買うように！

●さ～て来年の新声社カレンダーは、買わなきゃモグリのネオジオギャルズ！逢坂先生の描き下ろし表紙が目印サイキック2012！須藤真澄先生の全点描き下ろしゆずと仲間達の卓上カレンダー！の3点で～す。んがぐぐ。（グッズ界のくらっしゃ～・とっきー&ひで。買ってね♡）

次号GAMESTは 10月30日(金)発売



エッジより、2人目の使者来る!

SOULCALIBUR

©㈱ナムコ

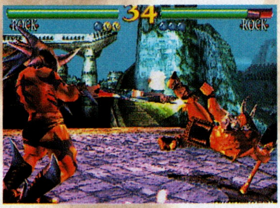
システム面では、すでに話題になっている「アレ」の詳細を明かす!そしてタイムリリースキャラは、重量級の雄ロックがお目見えだ!

これが本物のアクス使いだ! ロック

ロックは言ってしまえばアスタロスのコンパチ。よって持っている技もほとんど同様(技表は大きく違うものを抜粋)だが、ロックには気品がある。まずはそのオーラに触れてから、性能の違いを考えていこう。

微妙な打撃技の違い

ロックを触って最初に気付く相違点…。それは⇩⇙⇦ⒶⒶ。大振りな横斬りで1発目が入れば投げ技になる、アスタロスの中でも1、2を争うカッコイイものだ。しかしロックは投げ技にならない。その分ヒットすればダウンがとれる。ただ威力のほうは明らかにアスタロスのもののほうが高いので(投げ技になった場合)、ロックのそれはほとんど使わなくていいかもしれない。

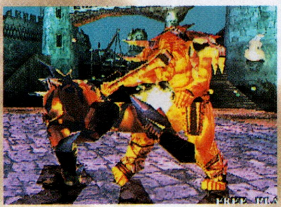


ダウンがとれてもこの威力じゃ、ちょっと…。

その他にアスタロスにあってロックにないものは⇙Ⓑ+Ⓚと空中Ⓑ+Ⓖ。それとⒷ+Ⓚ。前2つはいいが、追い詰められたときの最後の切り札としてⒷ+Ⓚはあったので、これはちょっと厳しい。

ロック特有の打撃技としてはⓀⒷのみ。いわゆる「浴びせ蹴り」でダウン状態の相手にも当たるが、確定する場面はほぼなく一打撃技としても使いづらいのが残念。

アスタロスにもあってロックが持つことで性能がアップしたものもある。一番顕著なのは⇙Ⓚで、出るスピードが格段に速い。この技は単体での威力は小さいが、よろけさせ次に技をつなぐのにとても便利。また立ち途中Ⓐ(形態は若干違う)はカウンターで崩れさせる効果があるので、同じく技をつなぎやすい。



回転スピードの早い⇙Ⓚ。遅いのも遅いでいいような…。

スパイラルアクス	⇩⇙⇦Ⓐ
ロテートスパイラル	⇩⇙⇦ⒶⒶⒶ
リバーススパイラルアクス	立ち途中Ⓐ
サンライズアクス	しゃがみⒶⒷ
ホリゾンタルクリーブキック	⇙Ⓚ
ニールキック	ⓀⒷ
クラッグドライバー	⇙Ⓐ+Ⓖ
ハイパーダイナマイトスラム	相手足側仰向けダウン中 ⇩Ⓐ+Ⓖor⇩Ⓑ+Ⓖ
ハイパーダイナマイトスラム	相手頭側うつ伏せダウン中 ⇩Ⓐ+Ⓚor ⇩Ⓑ+Ⓖ
スラムヴォルテクス	⇩⇙⇦Ⓑ+Ⓖ
ハイパースラムヴォルテクス	⇩⇙⇦Ⓑ+Ⓚ⇧Ⓐ+Ⓑ
ハイパースラムヴォルテクス	⇩⇙⇦Ⓑ+Ⓚ⇩Ⓐ+Ⓖ

投げ技の性能はダントツ!

打撃技にそれほど大きな相違点はない。では投げ技は?そう、そこは大きく違いなおかつロックのもののほうが使い勝手がいい。

まず⇩⇙⇦Ⓑ+Ⓖ。これはアスタロスで言うところのⒷ+Ⓖ⬅の放り投げるタイプの投げ技で、そこからの追加入力によりリングアウトが狙える。追加入力は2種類あり吹っ飛ばす方向を決めることが可能。ただし威力は低くなるので、それを求めるなら⇧(⇩)走り方向中Ⓑで追い打とう。

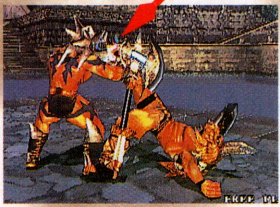
次に⇩Ⓐ+Ⓖ(Ⓑ+Ⓖ)の



レバー操作がちょっと面倒臭い分、効力も抜群。

ダウン投げ。アスタロスのものよりも出るのが早く、⇨Ⓚのカウンターヒット後は確定。タイミングがシビアながらも⇙Ⓑでダウンを奪った後も掴むことができる。しかも投げ技でありながら下段判定を持つ。ただし威力は激低(8)。ちなみに対しゃがみ投げのコマンドは⇙Ⓐ+Ⓑと、違いが微妙なので注意。

もう1つ特筆すべき投げ技はⒶ+Ⓖ。基本投げだがリングアウトさせる能力がある(相手の背後がリング外時)。これで走りからタックルとの2択…。いや、対ガードインパクトなら3択にできるぞ。



ダイナマイトスラムが帰ってきた!しかも性能が良い!



リングアウトを狙うなら、方向を使い分け追加入力を。



威力が欲しければこれでバウンドコンボにする。

Q:家庭用テレビを縦置きにしてサターン版のレイヤーセクションをしていたら、3日でテレビがつかなくなりました。おすすめの縦置き可能テレビ(モニター)の特集をしてください。まだまだやりたいシューティングがあるのに…。/栃木県 磯 和浩君 A:基本的にテレビは横置きで使←

技がガード不能に…
ソウルチャージキャンセル

ソウルチャージを使って、通常技もガード不能技にしてしまう方法を紹介しよう。

担当：SHO

ガード不能にするために

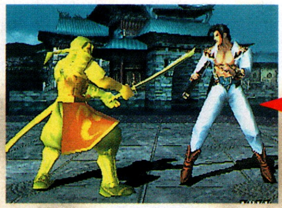
ソウルチャージは、ⒶⒷⓀボタンを同時押し（ホールド）することによって、通常技がカウンター効果を得られるというシステムになっているのだが、ある特定の入力をすることによって、通常技をガード不能技にしてしまうことができるのだ。

やり方は、ソウルチャージを始めたら途中でⒼボタンでキャンセルし、「キャラが黄色に点滅している状態」で技を出せば、ガード不能技以外の特定技もガード不能技となる。ただし、チャージを完全に溜めてしまうと、通常のカウンター効果をもった状態になってしまうので、ガード不能技にはならない。

この状態を画面で見分けるには、点滅するキャラクターの色を見ればすぐに判別することができる。チャージを溜めきったときにはキャラが緑色に点滅するが、途中でキャンセルしたときにはキャラが黄色の点滅状態になるのだ。

また、キャラが黄色に点滅している状態は、キャンセルするタイミングによって持続時間が変わり、早くキャンセルしたときは点滅状態が短く、ギリギリでキャンセルしたときには点滅状態が長くなる。

この状態で通常技を出せばガード不能技に変化するのだが、全ての技がガード不能技になるわけではなく、各キャラ特定の技だけしかガード不能技に変化しない。各キャラガード不能に変化する技については下の表を参考にしてみてほしい。



黄色の点滅状態であれば、特定の技がガード不能技へと変化するのだ。



緑色の点滅状態のときには、カウンター効果をもった状態となるが…、



ガード不能に変化する技は、大抵「炎」のエフェクトがつく。

通常技をガード不能技に変化させたときの特徴として、通常技にはない「炎」のエフェクトがかかるようになる。ただ、全ての技にエフェクトがかかるわけではないのであくまでも目安として考えてほしい。その他に、**普通ガードインパクトのできないガード不能技だが、この方法でガード不能にした技はガードインパクトができるようになっている**という特徴もある。

この方法を実際に対戦で活用してみると、意外と使う機会は少ないのだが、キャラによっては相手の起き上がりを狙って有効に使うこともできるので試してみてほしい。



この方法でガード不能にした場合は、ガードインパクトが可能。

キャラ・コマンド	対ガードインパクト
シャンファ	
⇦⬅Ⓑor⇦⬅Ⓑ⬅	両方
Ⓐ+Ⓑ（2段目）	両方
⬂Ⓐ+Ⓑ	両方
⬂Ⓑ+Ⓚ	両方
キリク	
⇦🅑	両方
⬁or⇧or⬀Ⓑ	両方
Ⓑ+Ⓚ	両方
⇧or⇩方向走り中ⒶⒷ(2発目)	両方
⇧or⇩方向走り中Ⓑ	両方
⇦Ⓐ+ⒷⒷ(2発目)	両方
起き上がりⒶ+Ⓚ	中・下段
⇩⬂⇨Ⓐ+Ⓑ	両方
起き上がりⒶ+Ⓑ	両方
⇧or⇩方向走り中ⓚⒶ(2発目)	両方
⇧or⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ	上・中段
⇩⬂⇨Ⓑ+Ⓚ	両方
ナイトメア	
⬃🅐	中・下
⇦Ⓐ（⇦方向走り中Ⓐ）	上・中
⇨➡Ⓐ（⇨方向走り中Ⓐ）	上・中
立ち途中ⒶⒶ（1発目どっちも可、2発目）	中・下
Ⓑ⇦	両方
⇦⬅Ⓑ（⇦方向走り中Ⓑ）	両方
⇨➡Ⓑ（⇨方向走り中Ⓑ）	両方
⇨➡ⓑⒶ	両方
ベースホールド中Ⓐ+Ⓑ	両方
ベースホールド中ⓑⒶ	両方
デキスターホールド中ⓑⒶ	両方
⇨走り中ⓑⒶ	両方
⇧or⇩方向走り中Ⓐ	両方
アイヴィー	
⇨➡Ⓐ+Ⓑ、⇧or⇩方向走り中Ⓐ	両方
⬃Ⓐ+Ⓑ	両方
⇨Ⓑ+Ⓚ	両方
⇨🅑+🅚	両方
立ち途中Ⓑ+Ⓚ	両方
⇦ⓑⒶⒷ	両方
⬂or⬀方向走り中Ⓑ、⬃Ⓑ	中・下
御剣	
Ⓐ+Ⓑ	両方
⇩⬂⇨Ⓑ	両方
霞中Ⓐ+Ⓑ	両方
⇩方向走り中Ⓑ	両方
⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ	両方
⬃方向走り中ⒷⒶⒷ(3段目のみ)	両方
ヴォルド	
⇨➡Ⓐ+Ⓑ	両方
⇨➡Ⓐ+ⒷⓀ	両方
⇨➡Ⓑ	両方
Ⓐ+Ⓚ	両方
しゃがみから⬂Ⓐ+Ⓑ	両方
⇨⇨Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ	両方
⇩方向走り中Ⓑ	両方
⬃方向走り中Ⓑ	両方
背向け中⇦ⒷⒷ（2段目のみ）	両方
アスタロス	
⬃🅐	中・下
Ⓐ+Ⓑ	両方
⇧or⇩方向走り中Ⓑ	両方
⇨➡Ⓑ	両方
⬂Ⓐ+Ⓑ	上・中
⇨➡🅚	両方
ソフィーティア	
⇩ⒷⒷ	両方
Ⓑ+ⓀⒷ	両方
⇩⬂⇨Ⓑ	両方
⬀ⓀⒷ	両方
⇦⬅Ⓑ+Ⓚ	両方
⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷ	両方
⬂方向走り中Ⓑ	両方
タキ	
⇨➡Ⓑ/⇨or⬀or⬂方向走り中Ⓑ	両方
Ⓑ+Ⓚ（前転）Ⓑ	両方
⇩⬃⇦(宿後)⇧or⬁or⬀ⓀⒶ(3段目のみ)	両方
マキシ	
Ⓐ+Ⓑ	両方
⇩⬂⇨Ⓚor⇧or⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ	両方
⇧or⇩方向走り中Ⓐ	両方
立ち途中Ⓐ+Ⓑ	両方
⇦Ⓐ+Ⓑ（2発目）	両方
走り中ⓑⒶⒶⒷ（3発目）	両方
ⓚⒷⓀ（2発目ホールドで）	両方
⬁or⬃方向走り中Ⓑ	両方
⇨or⬀or⬂方向走り中Ⓑ+Ⓚ	両方
Ⓐ+ⓀⒷ（Ⓑの部分）	両方
ファン	
⇦⬅Ⓑ	両方
⬁or⬃方向走り中Ⓑ	両方
Ⓐ+Ⓑ	両方
⬂Ⓐ+Ⓑ	両方
立ち途中Ⓐ+Ⓑ	両方
⬂Ⓑ+Ⓚ	両方
吉光	
ⓑⒶ	両方
⇩方向走り中Ⓐ	どちらも可
⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ	両方
⇨Ⓑ+ⓀⓀⓀⓀ（4段目のみ）	両方
しゃがみから⬃⇦Ⓐ	中・下段
⇨⇨Ⓑ+ⓀⒶ+Ⓑ	両方
⬃方向走り中ⒷⒶⒷ（3段目のみ）	両方
リザードマン	
⬀ⓀⒷ	両方
⇦⬅Ⓑ+Ⓚ	両方
⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷ	両方
⬂方向走り中Ⓑ	両方
ジークフリート	
⬃🅐	中・下
⇦Ⓐ（⇦方向走り中Ⓐ）	上・中
⇨➡Ⓐ（⇨方向走り中Ⓐ）	上・中
立ち途中ⒶⒶ（1発目両方）	2発目中・下
Ⓑ⇦	両方
⇦⬅Ⓑ（⇦方向走り中Ⓑ）	両方
⇨➡Ⓑ（⇨方向走り中Ⓑ）	両方
⇨➡ⓑⒶ	両方
ベースホールド中Ⓐ+Ⓑ	両方
ベースホールド中ⓑⒶ	両方
デキスターホールド中ⓑⒶ	両方
⇨走り中ⓑⒶ	両方
⇧or⇩走り中Ⓐ	両方
ロック	
⬃Ⓐ	中・下
Ⓐ+Ⓑ	両方
⇧or⇩方向走り中Ⓑ	両方
⇨➡Ⓑ	両方
⬂Ⓐ+Ⓑ	両方
⇨➡Ⓚ	両方

P.S.GAMEST Q&A Ⓢ

→うものだから、縦に置くと壊れやすい。どうしても縦画面で遊びたいなら、やっぱ業務用を買うのが良かろう。キョーワさんの広告に載っているのが、値段も手頃で使いやすいと聞く。広告を見て気に入ったら、電話で一度問い合わせてみるといいだろう。（マウント）

反撃技心得

確実なダメージチャンスを逃すな!

隙の大きな技に対し、確実に反撃技を入れる。勝率を上げるために避けて通れない道だ!

相手の技の硬直に確実に決まるもの、それが反撃技だ。隙の大きな技をガードしたときや、8WAY-RUNでかわしたときなどに反撃技を叩き込んでいくこと。これは、勝率アップのための必須事項であることは間違いない。

そこで、今回ここでは反撃技について考えてみる。チャンスを逃さず確実に。キーポイントはここにある!

ガード時の状況に注意

反撃技を考える際にまず重要になってくるのが、ガード時の自キャラの状態。このとき立ち状態なのか、しゃがみ状態なのかによって、当然のごとく出す技を変えていく必要があるわけだ。

中（上）段攻撃を立ちガードしたあとは、一部を除き自キャラは立ち状態。隙の大きな技をガードしたときには、ベストな技で確実なダメージを奪っていきたい。





立ち状態なら、固有技で反撃。できる限りダメージの高いものを選びたい。

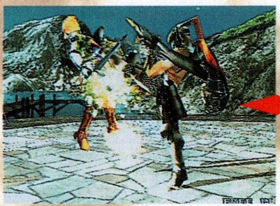
まずは、ガード後に反撃の入る技をしっかり覚えておくことが大切。

技の選択基準はダメージ、リーチ、そして発生の早さの3つ。硬直に入ることはもちろん、ダウンを奪い、できれば空中で追い打ちが狙える技を使っていこう。⇩Ⓑなどのコマンドを持つものに代表される浮かし技は、その代表的な例といえる。

一方、下段技をガードした場合は、ほんの一部の例外を除き、しゃがみ状態になっている。この場合、立ち途中の攻撃や、しゃがみ状態からの固有技で反撃していこう。

また、振り下ろし系の斬りor蹴り攻撃をガードした（くらった）場合も、強制的にしゃがみ状態にされてしまうことに注意してほしい。

ちなみに、しゃがみ状態からでも投げ、⇨Ⓚや⇦Ⓑ+Ⓚなどの「レバー横方向のワンコマンドの技」、そしてジャンプ攻撃（⇩Ⓚ、⇧Ⓐ+Ⓑなど）なら最速（先行入力）で出せる。しゃがみ技や立ち途中の技にいいものを持っていないキャラは、こちらも活用していくといいだろう。





ナイトメアの立ち途中Ⓚはリーチ、発生ともに優れ、ダウンも奪える。

下段攻撃をガードしたあとは、ほとんどの場合しゃがみ状態になっている。

相手との距離も重要

そしてもうひとつ重要になってくるのが相手との距離だ。隙の大きな技であっても距離が遠く、一切の反撃がとどかないケースもよくある。

こんなときにリーチの短い技で反撃しようとすると、逆に不利な状況になってしまう。反撃の際には距離のことも考えに入れ、技を使い分けていこう。メインに使う反撃技のほかに、遠距離時の反撃専用にリーチの長いものをひとつふたつ用意しておくといい。

適当な技がないようなら、間合いを詰めてからのバリエーションで攻めたり、その場でいったん様子を見るなどの工夫をしていこう。

また、リング際に押し込まれた状態で技をガードすると、間合いが離れにくいことも併せて覚えておくといい。反撃もとどきやすく、かなり有利な状況になるぞ。



振り下ろし系の技をガードすると、しゃがみ状態になることに注意。



リング際では、距離が離れにくい。反撃技もかなり入りやすくなる。

しゃがんでかわせ!

ガード後の反撃ばかりに目がいきがちだが、上段攻撃をしゃがんでかわしたあとも重要な反撃ポイントのひとつだ。

例えば、相手の投げをしゃがんでかわした場合。素早い反応が必要にはなるが、立ち上がり系の攻撃や投げなどで反撃することができる。とっさには無理でも、ある程度投げを読んでいる場合にはきっちり反撃していきたい。

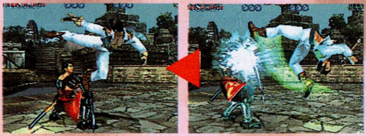
そして、もっとも重要になるのが既成の連携技に対して。立ちガードしてしまうと隙のないようなものも、しゃがんでかわせれば反撃が可能になる。相手の連携技を覚え、上段部分はしっかりしゃがめるようになっておこう。



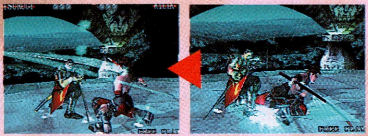
投げをしゃがんでかわしたあとも、できれば確定の反撃技を入れたい。

上段への派生しか持たない技例

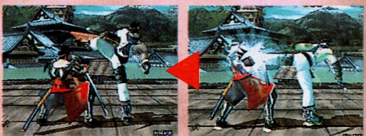
マキシ:立ち途中ⓀⓀ
（属性:中→上）



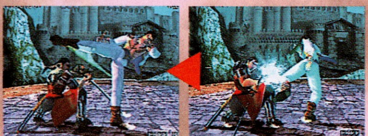
キリク:⇧or⇩方向走り中ⓀⒶ
（属性:下→上）



ファン:⇨➡ⓀⓀⓀ
（属性:中→中→上）



マキシ:玉衝中ⓀⓀ
（属性:下→上）



Q：荻窪のG'-Modelに通いたいんですけど、女（オババ）一人でも安心して入れますか？ちみりますか？こわくないですか？／東京都　P.N.おなかすいたマメさん　A：全然問題ありません。むしろ、大歓迎です！子供から大人まで、広い層にゲームの面白さを知って頂く為に、G'-Modelは存←

ガード後に反撃せよ！ ～中段～

それでは、ガード後の隙が大きい技を紹介していこう。まずは中段攻撃。ガード後に立ち攻撃で反撃する例だ。

代表例はコレ！ 稲穂狩り（御剣）

立ち攻撃による反撃が入りやすいものの代表例となるのがこれ、御剣の稲穂狩り（⇩Ⓚ Ⓑ）だ。発生の早い下段から中段へと流れるこの技は、ガードすること自体かなり難しいものではあるが、もしガードできればかなり大きな隙ができる。

しかし、ここで注意が必要なのが稲穂狩りからの構え（霞）の存在。ここに移行されると御剣の体が若干後退するため、リーチの短い反撃技がかわされてしまうのだ。

よって、稲穂狩りへの反撃技を考える際には、このことまで併せて考える必要がある。硬直に入りつつ、構えを取られても届く技を選択し、的確に叩き込んでいこう。



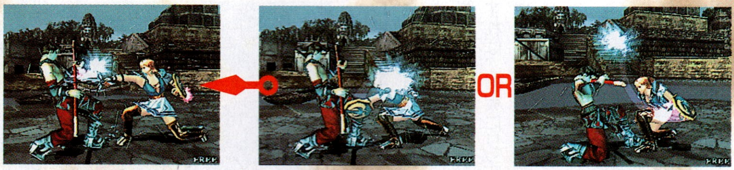
霞の構えへの移行に注意。少し下がるため、短い技はスカされてしまう。

稲穂狩りガード後の オススメ反撃技

ヴォルド	⇨➡Ⓐ+ⒷⓀ
アイヴィー	⇨➡Ⓐ
ソフィーティア リザードマン	⇩⇦⇨ⒶⒶ
御剣 吉光	⇦ⓀⒷ
キリク	⇦Ⓑ
シャンファ ファン	⇧Ⓑ
マキシ	⇨➡Ⓑ+Ⓚ
ナイトメア ジークフリート	⇨Ⓑ
タキ	⇨➡Ⓑ
アスタロス ロック	⇨➡Ⓑ

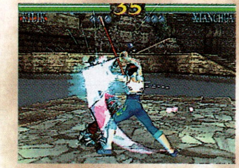
その他 隙の大きい中段技

ここに挙げた4つの技は、どれもガード後の距離が近いため、かなり反撃が入りやすい。追い打ちの入る浮かし技を中心に、ダメージ重視の反撃技を叩き込もう。



ソフィーティア：Ⓑ+ⓀⒷ＆⇩ⒷⒷ

Ⓑ+ⓀⒷは中段→中段、⇩ⒷⒷは特殊中段→中段と流れる連携技だ。まずはこれらを覚えることから始めよう。ちなみに、同じモーションを持つ単発の突き攻撃は隙がやや小さめになっている。



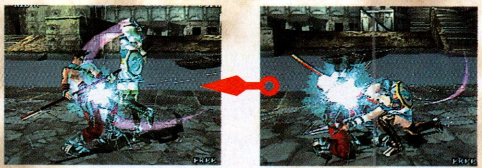
シャンファ＆ファン：⇨➡Ⓐ+Ⓑ

軸ずらしの性能を持つ中段技。ガードできれば隙は大きい。



アイヴィー：⇨➡Ⓐ+Ⓑ

場合によっては、ガード時の距離がやや離れることもある。



ソフィーティア＆リザードマン：⇧ⒶⒶ＆⇦ⒶⒶⒶ

下段をガードしても油断せず、その後の中段をしっかりガードしよう。⇦ⒶⒶⒶは、上→下→中の連携。

ガード後に反撃せよ！ ～下段～

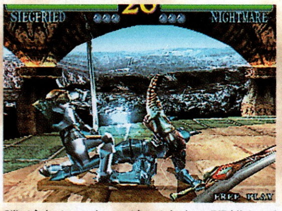
次は、反撃の入りやすい下段攻撃を考えてみよう。こちらの場合、ガードした側がしゃがみ状態になっているので、立ち途中、あるいはしゃがみからの技が中心になる。

これだけは逃すな！ スライディング

もっとも代表的な例が、前方向走り中Ⓚのスライディングだ。全キャラが共通して持つ技である上、使用頻度も低くないので、確実に反撃できるようになりたい。

スライディングは隙が大きく、ガード時の距離も近いので、反応さえできればほとんな技でも反撃になる。しゃがみから即座に出せる技の中で、できるかぎりダメージの高いものを選択していこう。立ち途中Ⓑが浮かし技になるキャラなら、それでOKだ。

表では打撃技としての反撃を取り上げているが、ダメージの低いものしかないキャラは、投げを狙うのもいいぞ。



隙が大きい上、ガード時の距離も近い。確実にダメージを取ろう。

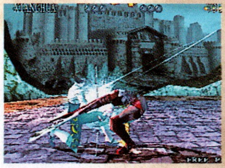
スライディングガード後の オススメ反撃技

ヴォルド	しゃがみから⇧Ⓑ
アイヴィー	立ち途中Ⓑ+Ⓚ
ソフィーティア リザードマン	立ち途中Ⓑ+Ⓚ
御剣 吉光	⇦ⓀⒷ
キリク	立ち途中Ⓑ
シャンファ ファン	立ち途中Ⓑ
マキシ	立ち途中ⓀⓀ
ナイトメア ジークフリート	立ち途中🅑
タキ	立ち途中Ⓚ
アスタロス ロック	しゃがみから⇧Ⓚ

その他 隙の大きい下段技

下段攻撃は、スライディング以外にも隙の大きい技が数多くある。ここでは、その中でも特に使用頻度が高く、かつ隙の大きいものを集めてみた。どれもスライディングと同等の隙を持っているので、ガード後はほぼ同じような反撃技が入る。左の表を参考に反撃技を選択していこう。

このような技に確実に反撃技を入れていくことは、相手に〝手を出しづらくさせる〟という意味も持っている。これによって強力な下段技を封じることができれば、その後の展開も有利になるぞ。



ヴォルド：⇩Ⓐ+Ⓑ

直線的だが、幅が広く避けにくい。しっかりガードしよう。



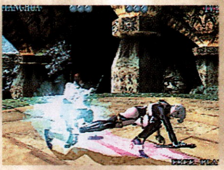
ナイトメア＆ジークフリート：立ち途中ⒶⒶ

特殊中段から下段へと流れる連携技。2段目のキャンセルもあるので、これだけ待っているわけにもいかないのだが…。



シャンファ：⇩Ⓐ+Ⓑ

シャンファのメインとなる下段攻撃。発生はやや早め。



アイヴィー：⇩Ⓐ+Ⓚ

姿勢が低く、判定が強い。起き上がりは特に警戒しよう。



タキ：⇧ⒶorⒷⒶⒶ

発生が早いためガードしづらい。ある程度読みも交えて。

P.S.GAMEST Q&A Ⓢ →在します。全フロア禁煙となっておりますので、タバコを吸わない方でも安心してプレイできます。もし、店内に希望のゲームがない場合は、リクエストすれば入荷するかも!?イベントも色々行っていますので、詳しくは、マルゲ屋瓦版及びG' -Model広告を見てね！（担当者）

混沌から産み落とされし者



リザードマン

基本はソフィーティアのコンパチだが、優れている部分がよく目立つ。若干強いか？
担当：ももやん

リザードマンとソフィーティアでは基本的な性能、闘い方はさほど変わらない。しかし一部の技の違いから、狙いが変わることがある。
今回はリザードマンを使う上で重要になってくる技を、いくつかピックアップして解説しよう。

リングアウトを狙え！

リザードマンとソフィーティアの違いの一つとして、⇩⬂⇨Ⓑ系の技（Ⓑ+ⓀⒷ、⇩ⒷⒷ）が頭突きになっていることが挙げられる。
ソフィーティアは剣を突き出すのでリーチはあるが、リザードマンの頭突きではリーチは極端に短くなってしまう。遠距離から一気に近づいて攻撃することは、リザードマンでは難しいだろう。
しかし、そのリーチを補って余るほどの能力が、突き飛ばし能力だ。頭突きがヒットすると、相手は大きく吹き跳ぶのだ。リング際なら、リングアウトも余裕で狙える。
ダメージも大きいのでリザードマンならばⒷ+ⓀⒷ、⇩ⒷⒷを頻繁に使ってもいいだろう。効果的な使い方に関しては、後に説明しよう。



Ⓑ+ⓀⒷなどの頭突きが強力。リングアウトを狙え！

リングアウトを狙うものとして、Ⓐ+Ⓖ投げも含まれる。この投げは相手を反対側に叩きつけるので、自分がリング際に追い込まれた状態で成功すれば、確実にリングアウトにすることができるぞ。ガードインパクトが成功したときに狙ってみよう。

下段攻撃を連携へ組み込め

リザードマン固有の技で脅威となっているのが、⬂Ⓚのシンカースピンキックだ。
この技は下段攻撃で、そこそこの発生速度を持っており（⬂Ⓐより早い）、立ち状態から出せるので見えにくい（反応してしゃがむのは難しい）。また姿勢を低くするので、ある程度の上、中段攻撃を避けながら攻撃するときもあるのだ。
非常に強力なので、連携のなかに混ぜて使っていくことをオススメする。
連携としては、⇨➡Ⓑ+ⓀⒷやⒷ+Ⓚから⬂Ⓚを出すのが有効だ。通常の連携ならば中段攻撃が来るところに下段なので、なかなかガードできないだろう。⇨ⒶⒷからも十分効果的だぞ。



かなり速いので、見切れる攻撃じゃない。単発でも十分に使えるぞ。

欠点としては、リーチが短く、ガードされたときに反撃の可能性があることだ。この程度のリスクがあってもまったく問題ないので、ガンガン使っていこう。

リザードマンオススメ技

メゼ式・グリットブラスト	⇩⬂⇨Ⓑ	相手を吹き飛ばすことができるリングアウト狙い
カミラ複合式・エアアイギスブラスト	Ⓑ+ⓀⒷ	
メゼ式・アイギスブラスト	⇩ⒷⒷ	
メゼ式・シンカースピンキック	⬂Ⓚ	素早い下段攻撃。上段・中段攻撃を避けながら攻撃することができる。Ⓑ+Ⓚや⇨➡Ⓑ+Ⓚの後に連携として使っていく
カミラ複合式・ロンバーサマー	立ち途中ⓀⓀⓀ	カウンターヒットで大ダメージが期待できる
メゼ式・ダスティクラッシュリフト	Ⓐ+Ⓖ投げ	自分がリング際で使うと、相手をリングアウトさせることができる
メゼ式・リープテイルランブル	⇩⬂⇦Ⓑ+Ⓚ投げ	ダメージの大きい投げ技

ソフィーティア＆リザードマン・トレンド情報

前回のソフィーティアの攻略から1カ月半経ち、戦法、使う技がある程度変化した。新しい戦法、連携などを紹介していこう。
リザードマンでも同じことができるので、参考にしてほしい。

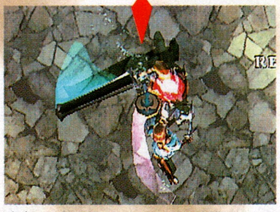
軸移動で回避する

ここ最近になって使用頻度が高まってきたのが、軸移動と攻撃が一体となった技だ。縦攻撃は軸移動で避ける、といった基本概念に攻撃を加えることができるので、これほど強力なものはない。
軸移動をしながら攻撃できる技は、⇩⬇ⒶとⒷ+Ⓚの2つ。どちらの技も、反時計回りに移動しながら攻撃する。この移動方向が重要で、誤るとまったく効果を発揮しないぞ。
まず⇩⬇Ⓐだが、この攻撃は異常なほど避け能力を持っている。相手の縦攻撃に合わせれば、背後から打撃を与えることになるほどだ。
ただしコマンドには注意してほしい。キャラが右向き（1P側）のときは⇩⬇Ⓐなのだが、左向き（2P側）では⇧⬆Ⓐとなるのだ。これだけは絶対に覚えよう。
基本的な使い方は連携をガードされた後で、反撃したくなるタイミングに合わせて出していくのだ。⇨ⒶⒷやⒷⓀの後に出すと効果的だぞ。
欠点としては、上段攻撃なのでしゃがまれると当たらないことだろう。しかし、スキは少なく、相手の攻撃に合わせて出すのが基本なので、そうそう空振りはないぞ。
Ⓑ+Ⓚは⇩⬇Ⓐより移動距離は少ないので、自分で移動してから出す、といった工夫が必要だ。
使い方としてはレバーを⇩に一瞬入れて、一度軸移動してからⒷ+Ⓚを出そう。そうすると、移動することがより可能なのだ。
Ⓑ+Ⓚからは、2択攻撃を仕掛けていく。基本的な連携はⒷ+Ⓚ→投げで、これを見せて相手の割り込み攻撃、しゃがみを誘う。投げを警戒してきたら、Ⓑ+ⓀⒷまで出すようにすると、これがよくヒットするぞ。



攻撃が出るまでに真横まで移動し…、


最初の立ち位置を覚えてほしい。縦攻撃に対して使うと…、



攻撃を当てるときは、ほぼ背後からになるのだ！使うべし！

今日はなに色？

1Pソフィのパンツの色の選択方法が、ついに解明！次のステージが始まる前に、ボタンを押したままにしておけば、表に対応した色が選べるぞ。宮城県　族長くんの情報だ。センキュー！

ボタン	Ⓐ	Ⓑ	Ⓚ
色	ピンク	紫	黒
Ⓐ+Ⓑ	Ⓐ+Ⓚ	Ⓑ+Ⓚ	Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ
青	緑	赤	黄

Q：1つの大型筐体ができるまでにかかる費用（企画〜販売）っていったいどれくらいなんですか?メーカーって、本当にモトをとってるんでしょうか。／静岡県　P.N.ヘンポコ君　A：結構時間かかるげよ。トップシークレットゆえに教えてくれないけどね。（ノリック）

ご先祖様の基本はカウンター狙い!?



ヨシミツ

キャリバーの世界に突如乱入したヨシミツの基本戦術とはこれいかに。

担当：GYU

なにはなくとも鬼薊

ヨシミツは基本技こそミツルギのコンパチだが、固有技の多くが鉄拳ゆかりの攻撃になっているため、ミツルギとは違った戦術が必要になる。ぶっちゃけた話、ヨシミツは下段攻撃が乏しいので、ミツルギのような2択を中心に攻めることが難しいのだ。

では、いったいどんな攻撃でダメージを与えていけばいいのか。ヨシミツの攻撃の中で最も重要なダメージ源とは、ズバリ鬼薊（⇨Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷ）にある。

中↓上↓上↓中段の連携攻撃である鬼薊。発生が早く、ディレイをかけられるため、接近戦でなにかと重宝する技だが、その最大のメリットはカウンターヒットにある。鬼薊の1段目がカウンターヒットすると、4段目までが連続でつながり、なんとゲージ3分の1以上ものダメージを与えることができるのだ。

もちろんカウンターヒットを狙うためには、相手の連携に割り込んでいくことが基本だが、スキの小さい技をガードさせたあとに連携させていってもいいだろう。特にⒶ↓鬼薊や➡Ⓐ↓鬼薊といった連係は実戦でも役立つはずだ。



連携技の鬼薊の1段目がカウンターでヒットすると、



4段めまで連続でつながる。お手軽なのに威力は強烈!



Ⓐ↓鬼薊というすばやい連携でカウンターを狙おう。

接近戦に持ち込むための立ち回り

ヨシミツにとって鬼薊がいかに重要な技かということは、とりあえずわかってもらえただろう。しかし、鬼薊はあくまで接近戦用の技なので、ただ狙っていけばいいというものではない。中～遠距離戦を主体に闘う相手に対しては、リーチのある技でダウンを奪うことが先決だ。

離れている相手に対して接近する場合は、直線的に間合いを詰めるのではなく8WAY-RUNを使っていきたい。これは攻撃を回避することが目的というよりも、8WAY-RUNにリーチが長い技が揃っているため。遠距離戦なら中段の⇩方向走り中Ⓑや⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑを重ね、中距離戦ではこれらに下段の⇧方向走り中Ⓐを織り交ぜていくといいだろう。

また、ダウン技ではないが、間合いを一気に詰められる⇧方向走り中ⒷⒶも有効な攻撃だ。この技の2段目の横斬りはガードされると多少不利だが、ここであえて鬼薊に連携させてみるのもひとつの手だ。



中～遠離戦はリーチの長い8WAY-RUN攻撃を使おう。

起き攻めに有効な地雷刃

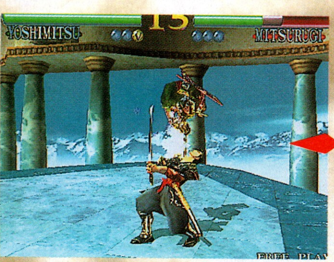
敵からダウンを奪ったあとは、すかさず起き攻めを狙うことがセオリー。ヨシミツの場合は地雷刃（Ⓐ+Ⓑ）による起き攻めが有効だ。

基本はダウンした敵に密着して地雷刃を繰り出し、ダウンしているところに地雷走り（地雷刃中に⇨➡）で追い打ち。地雷走りはホーミング性能が高いので、横転起きあがりに対してもヒットさせられるぞ。

また、敵がその場起きあがりを多用するようなら、起きあがるところに跳ね地雷（地雷刃中に⇧）を重ねるのも手。跳ね地雷がヒットしたら、すかさず地雷走りにつなげて追い打ちを狙おう。



敵からダウンを奪った場合、すかさず接近して地雷刃。



地雷走りによる追い打ちや跳ね地雷の起き攻めを狙おう。

ヨシミツらしさを醸し出すためには

ヨシミツの攻撃の要はあくまで鬼薊にあるが、カウンター鬼薊ばかりを狙っていると攻撃が単調になるし、なおかつ格好が悪い。あえてヨシミツらしさを醸し出す攻撃も狙っていきたい。

まず、ヨシミツらしい攻撃といえば、忍法卍菊（⇧ⒶⒶⒶⒶⒶ）を起点にした連携がある。接近戦で繰り出した卍菊を途中で止めて、強力なしゃがみ技による2択を狙っていこう。卍菊からは下段の華厳（しゃがみから⇧⇦Ⓐ）と中段の緋道剣（しゃがみから⇧Ⓑ）がおすすめ。華厳は横軸ずらしの効果があるので、縦斬り系の攻撃なら卍菊をガードされても回避してくれるぞ。

また、リング際に追い込まれた場合は、コマンド投げの櫓落とし（⇩⇧⇦Ⓐ+Ⓑ）を狙っていきたい。相手もろともリング外に落ちてしまうが、ヨシミツが勝つようになっているので問題ないはずだ。



リング際で櫓落としを決めればリングアウト勝ちできるぞ。

一瞬にして軸をずらす特殊移動技の華輪（⇦Ⓑ+Ⓚ）もリング際の緊急回避に有効だ。ただし、鉄拳のときよりも体力を多く消費してしまうので注意すること。

そして最もヨシミツらしい攻撃、切腹系。残念ながら不憂（⇩Ⓐ+Ⓚ）は日向砲（⇧Ⓚ）から狙ってもほとんど当たらないので、正面からオーソドックスに不惑（⇨➡Ⓐ+Ⓚ）を狙ったほうがいいぞ。



しゃがみ状態に移行する中段の忍法卍菊から、

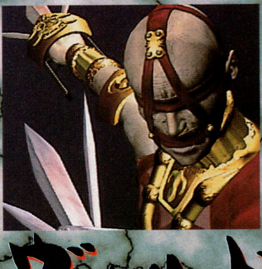


強力なしゃがみ技による2択も有効。ヨシミツの王道だね。

P.S.GAMEST Q&A Ⓢ

Q：「テトリス・ザ・グランドマスター」で対戦時に、テトリス棒デスブロックで8段消すとどうなるのでしょうか?／千葉県　P.N.もぐり乱れ桜君
A：理論上8段が相手に送られるはず。が、そんな状況を見たことがないので実際にはどうでしょう…？（担当編集者）

～構えからの選択肢～



ヴォルド

前回で説明しきれなかった構えからの選択肢について詳しく解説していくぞ！

担当：GYU

背向けからの選択肢

ヴォルドの構えのひとつである背向け。前回の攻略では背向けに移行する方法を中心に解説したが、今回は背向けに構えたあとの選択について説明していこう。

①攻撃の本命となる2択

背向けに構えている最中は基本的にガードすることができないので、すかさず攻撃に転じたい。もちろん攻撃する場合は、中・下段の2択を敵に迫ることがセオリーだ。

まず中段攻撃を狙う場合は、主にローリングクレイジー～ジ・ラック（背向け中Ⓐ+ⒷⒼ）を使っていく。この技は発生が早く、攻撃後にジ・ラックへ移行するというもの。ローリングクレイジーがヒットした場合はラックアプセット（相手頭側ジ・ラック中Ⓚ）で追い打ちし、ガードされた場合は回避能力が高いフールマナー（ジ・ラック中Ⓐ）につなげるといいだろう。ちなみに前回の攻略では浮かせ技のスコーピオンズテイル（背を向けて⇧Ⓚ）を薦めたが、ヒット後にジ・ラック（背向け中Ⓚ+Ⓑ）ラックアプセットを決めても大したダメージを与えられないので、現時点ではあえて狙わなくてもいいだろう。ローリングクレイジー～ジ・ラックのほうが攻撃の流れを維持しやすい分、使い勝手がいいはずだ。

一方、背向けから下段攻撃を狙う場合は、イモータルベルチー（背向け中⇩Ⓐ+Ⓑ）をメインに使う。前回にも説明したとおり、このダウン技は発生が早く潰されにくいことが利点だ。同じく下段技のオフジョイントマリオネット（⇩Ⓚ）は発生は遅いが、攻撃後にダウン状態になるので、イモータルベルチーが届かないときの代用品として使おう。


背向けからの2択の要、ローリングクレイジーから、


ジ・ラックに派生させれば効果的な起き攻めが可能だ。

②ダウン時の追い打ち

ミュートスラッシュ～背向け（ⒶⒷ⇦Ⓐ）などで、ダウンを奪いつつ背向けに移行した場合は、背向けからそのまま追い打ちを狙おう。

背向けからの追い打ちは、基本的にジ・ラック（⇩Ⓑ+Ⓚ）で行う。ダウンしているところにジ・ラックで追い打ちしたら、すかさずラックアプセットにつなげること。この追い打ちの流れは1セットと考えてもいいだろう。

また、ジ・ラックで追い打ちするには少し距離が離れていると思ったなら、ローリングクレイジー～ジ・ラックで追い打ちしてもいい。ローリングクレイジーによる追い打ちは威力が高くないが、ジ・ラックによる起き攻めにつなげれば効果的に攻めることができるはずだ。


一方の2択の要が下段のイモータルベルチーだ。


敵がダウンしたら背向けのまま近づいてジ・ラック。


そしてラックアプセットで、さらに追い打ちしよう。

③攻撃の回避

②とは反対に、背向けに移行するときにミュートスラッシュがガードされたとしよう。ここで敵に手を出されると反撃にならないにしても、ヴォルドが手を出すことはできないはず。ここはとりあえずⒼを押して正面に向き直ることがセオリーだ。

しかし、相手が反撃に躊躇するようなら話は別。こういった場合は投げ技のブラインドハーヴェスト（背向け中Ⓑ+Ⓚ）を狙ってみよう。ブラインドハーヴェストは横軸をずらしながら振り返る性質があるため、読みさえ正しければ敵の攻撃を回避しつつ投げを決めることができる。モーションが遅いため投げ抜けされやすいが、相手の踏み込みが深ければ背後投げが決まることもある。もちろん背後投げは投げ抜け不可なので、狙ってみる価値はあるだろう。

また、特殊避けのザニィーミミック（⇩ or ⇧Ⓑ+Ⓚ）も縦斬り系の攻撃回避に有効ということを覚えておこう。プラムウィロー（Ⓑ+Ⓚ）は、連携攻撃を出されると1段めをかわしても2段に潰されるといったことが多いので、ほとんど使わなくてもいいだろう。


背向けに移行したところで敵に攻撃された場合は、

ジ・ラック後の選択肢

前回でも説明したように、ジ・ラックは相手頭方向の向きで使うことが鉄則。つまり、ジ・ラックを構えるためには、必然的に背向けからのローリングクレイジー～ジ・ラックかジ・ラック（背向け中に⇩Ⓑ+Ⓚ）を利用することになる。先ほど言ったように前者は2択に、後者は追い打ちにといった感じで使い分けていけば問題ないだろう。ここではジ・ラック後の技の選択について説明しよう。

①ジ・ラックからの2択

ジ・ラックに構えたあとは背向けと同様、すかさず2択を狙っていく。中段を狙う場合の基本はラックアプセット。攻撃後に背向けに状態が変化するので、ヒットした場合は再びジ・ラック（⇩Ⓑ+Ⓚ）で追い打ちを狙おう。ガードされた場合は、ブラインドハーヴェストなどで攻撃回避を試みよう。

一方、下段はスティアラック（ジ・ラック中⇨➡）を使う。この技は攻撃後に立ち状態に移行するが、移行しきる前ならジ・ラックからの攻撃を再び繰り出すことができる（スティアラック、スティアラックは不可）。そこで、スティアラックがヒットした場合はラックアプセットで追い打ちして、ガードされた場合はフールマナーに連携させてスキをフォローしよう。


ブラインドハーヴェストによる攻撃回避を狙ってもいい。

②攻撃の回避

ローリングクレイジー～ジ・ラックやスティアラックをガードされると、完全に無防備な状態をさらしてしまうことになる。ここで唯一の抵抗手段となるのが、先ほどから登場しているフールマナーだ。フールマナーは低い姿勢で攻撃を繰り出すため、打点の高い攻撃をほとんどかわすことができる。またガードされても反撃を受けない点も魅力だ。

以上のポイントを押さえれば、ヴォルドの構えをマスターしたも同じ。状況に応じて的確に使い分けよう。


使えるラックアプセット。攻撃後は背向きに移行する。


スティアラックなどをガードされてしまった場合は、


回避性能の高いフールマナーに連携させよう。

P.S.MESSAGE Ⓢ 誤植のないメストってのも何かさみしい…。でも、最近ホント少ないですね。ちぇっくをキビしくしたのかな？／東京都　P.N.外道君　◆最近は原稿も入稿もテキストデータでやりとりするようになったから、読みにくい字のせいで起こっていた写植の打ち間違いってのがなくなったんでしょ←

ソウルキャリバーの基本とは？

ソウルキャリバー 対戦基礎講座

第3回:リングアウトに悩まされている人へ

あまりに繰り返してきた言葉だが、8WAY-RUN（近距離はステップ）は基本中の基本だ。

担当：KAL

対戦基礎講座の3回目となる今回は、見ていて痛ましいくらいにリングアウトしまくる人に向けての、「落ちないようにするための心得」だ。

リングアウトに悩まされている人は、だいたい次のような問題点を抱えている。

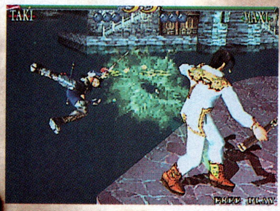
①吹っ飛ばされたときに、すぐにその場で起きあがってしまう（吹っ飛ばされるたびにⒼボタンを押してしまう）

②リング際が見えているのに、広いほうへ移動しようとしない（8WAY-RUNを使わない）

②の共通項目として…、

③リング際に追い込まれると、恐怖のあまりしゃがみガードしてしまう（その場で固まってしまう）

まずはこれらの問題点を、一つずつクリアしていこう。時間とともに解決するものばかりなので気負うこともない。



リングアウトは、誰でも上達とともに軽減できる。

解決策① いったんダウンしてみるべし

問題点①に心当たりのある人は、相手の攻撃をくらって吹っ飛ばされたり浮かされたりするたびに、条件反射的にⒼボタンを押してしまってはいないだろうか。確かにバウンド状態などへの追い打ちを避けるために受け身をとったり、一部のキャラがもつダウン状態への投げ技等から逃れるためにⒼボタンを押しておくというのは概ね間違ってはいない。無用なダメージを受けずに済むのだから重要だ。

これまでのゲーメストでも、「受け身はとっておいて損はない」としてきた。しかしそれはあくまで〝概ね〟であって、ある程度自分の負けパターン、相手キャラの得意戦法等が分かってきたら、吹っ飛ばされたときにⒼボタンを押す、押さないを選択できるようになりたいところ。

ありがちなパターンとして、こんな例がある。一撃魔人、またの名をリングアウト魔人として恐怖を振りまいているアスタロスのタックル（⇨➡Ⓚ）。この技は、ヒットすれば必ず相手キャラを後方へ大きく吹っ飛ばすのだが、くらったときにⒼボタンを押していると、その場受け身をとって格好良く立ち上がってしまう。ここへ間髪入れずにもう一発タックルがきて、ついレバーが下に入ってしまって再び吹っ飛んでリングアウト。

この「タックルをくらってから受け身→次のタックル」までは流れが止まらないので、一瞬でもしゃがみガードをしようとすれば、ほぼ確実にやられてしまう。

かく言う私も当然経験者だが、さすがにこれには「寝ていたほうがマシだな」と思った。タックルをくらって吹っ飛んだら、Ⓖボタンは押さずにダウンして、様子を見ようと。これなら立ち上がったところにタックルと下段（おもにスライディング）を重ねられて苦しむこともない。

しかしこれだけだと、自分がリング際を背にしたまま寝ている可能性が高いので、端が見えているなら横転して、広いほうへ移動しておく。

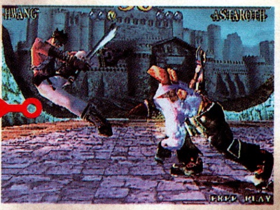
このように、受け身をとるとかえってきつい展開が待っている場合などは、いったん寝るようにし、基本的にはすべて横転するようにしてみる。ただし横転のコツとして、いつまでも転がるのではなく、「ちょっとだけ横転→すぐ止まって様子見→起きる」というようにしてみよう。



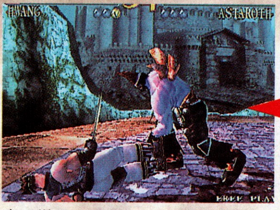
タックルくらって吹っ飛ばされた！ここでⒼを押すと…、



すっくと立ち上がる。目の前にはすでに次のタックルが…。



タックルくらって吹っ飛ばされたが、2択は嫌なので…、



寝て様子を見よう…。ついでに横転して移動しとくか。

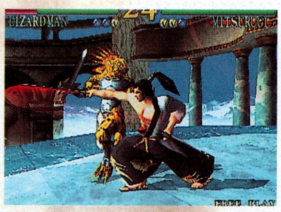
解決策②&③ 8WAY-RUNをクセにするべし

②とそれに関連する問題の③を抱えている人は、8WAY-RUNをあまり使わないことが共通の原因とみていい。どちらの場合も普段から8WAY-RUNを使い慣れていないせいで、追い込まれたときの選択肢のなかに「歩いていい位置へ移動する」というのがすぐに入ってこないためと思われる。

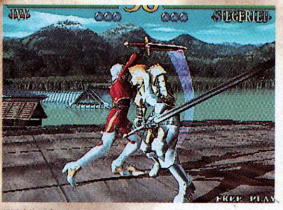
特に③の傾向の強い人は割と重症だ。③傾向でよく落とされてしまう人は、普段からもしゃがみガードする傾向が強く、既存の格ゲー感が抜けていない＝上下ガードでなんとかしようとする…という人が多いようだ。これは逆に、8WAY-RUNを信用していない（有効性がそこまで信じられない）ということでもある。

基本的にキャリバーの世界では、「近距離で動くひまもないほど連携で固められる」というとき以外は、ガードするまえに移動してかわすというのがセオリー。技に触れないのだから、立ちガードかしゃがみガードか考えずにすむ分断然ラク。相手のラッシュにつかまってしまったときや、8WAY-RUNでもかわせない横振り攻撃などがきたときに初めて、仕方がないのでガードをするのだ。

このように回避を兼ねつついい位置（広い場所）へ移動できる8WAY-RUNを行動の起点にして、相手の攻撃は上下ガードでガードしきろうとするのではなく、なるべく回避するようにクセを付けていこう。



相手キャラ毎に避けやすい方向があるので、そこまでできれば◎。

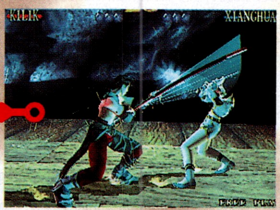


距離が近いほど回り込むので、目の前でのステップはかなりの避け効果。

順序が逆になってしまったが、②の傾向の強い人は、普段から8WAY-RUNしまくって、

『8WAY-RUN→ガード（ジャンプにならないようにする）』

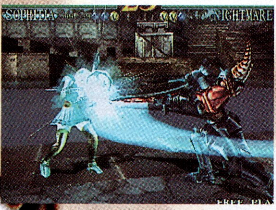
の練習をしていこう。8WAY-RUN中に、相手の攻撃を見てすぐにガードに移行できるようになれば、リング際に追い込まれているときに広いほう、もしくは安全度の高いほう（相手キャラによってかわる）へ、少し歩いてはガード、また少し歩いてはガード、という行動ができるようになる。これはかなり実戦で使える移動法（リング際からの脱出法）なので覚えよう。



隙間のある縦の連携は、途中までガードしてても…、



ステップでかわすことが可能。ステップ→8WAY-RUNを目標に。



リング際では「少し歩いてガード」を使って脱出だ！

P.S.MESSAGE Ⓢ →うな。かつて商業誌らしからぬ誤植の多さで、読者を楽しませてきたゲーメストもだいぶ大人になったのよ。誤植ファンにとっては寂しい限りなんですけどね。あの伝説の「ザンギュラのダブルウリアッ上」とか、「インド人を右に」なんてのは、もう出てこないでしょうな。（毛玉）

Hボタン 連打をしても脱衣せず

いつもどおりの手順を踏まず、いきなりゲーム内容の核心を突く今回の構成。まだ紹介しきれていない技もあるが、それは次回以降ということで…。

担当：モチトツ
川柳：東京都　快楽点でゴハンをオカワリ君

3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE++
デッドオアアライブプラスプラス™



クリティカルコンボ作成術

クリティカルヒット（CH）がただの「よろけコンボ」の起点に止まらず、レバガチャ、そしてクリティカルDHを発動させることによる回復で、超実戦的（勝負の大半がそこで決まる）な読み合いに発展するということは、このゲームをプレイすればすぐに分かること。しかし、それを考える前に「クリティカルコンボ」の作り方。これを知らないと受け手に回るときでも、お話にならない…。

威力に期待しないのが筋

クリティカルを狙う場合、当然のことながらその規定技を探すことになる。ところが実戦的な技を探すと、ほとんどが規定技であることが分かり迷う。もちろん誘発する条件もさまざまで「ノーマル」「カウンター」「しゃがみ」の3種類に分類でき回復のされやすさも変わってくる。

まずノーマルは当たればクリティカルを誘発できる、ある意味お得な技。大振りな技が多いが、小振りな技なら使えそう…、と思うのは間違い。ほとんどが上段技で、何よりカウンターヒットすると浮いてしまうので最も実戦的じゃないだろう。ただしレバガチャでの回復はされにくい。

次にカウンター。中段技で出るまでにそこそこ時間のかかるものばかり。威力が高くなり地上ではつなぎにくくなるので、次に入れる技は浮かせ技にして空中コンボを狙ったほうが無難。同じく回復はされにくいが、誘発する確率も当然低い。

しゃがみ状態の相手にヒットして誘発するものは、カウンターを伴ってもいいので最も実戦的。クリティカルコンボを狙う際はこういった中段技がメインになるはず。そうなると当然、レバガチャでの回復があまりにも容易。素直に出した2発目はガードされると思ったほうがいい。

さて、こういった規定技の特徴を知ったなら、次に考えたいのはコンボ。今回は後ページに全キャラの例が載っているので、それを参考にしてもらえばいいが、一応共通のお約束ごとを挙げておくと…。

1：⇩Pや⇩Kは枠が消えるので使わない
2：連続して同じ技は使わない（読み合いが絡むなら別）
3：足位置が八の字の場合は背を向かせ高く浮かせることができる

といったところが共通事項だ。覚えておこう。



実戦で最もクリティカルを誘発しやすい⇨P系の技。



しかし、それゆえに回復も格段にされやすい。



カウンターのみの誘発はすぐに枠内のゲージが一杯に…、



だったら余計な技をつながずにすぐに浮かしてしまおう。

デドアラ川柳批評

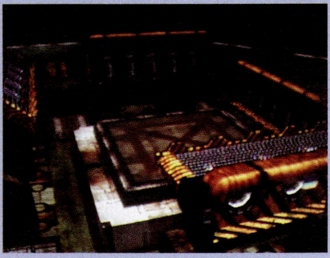
大ウケはしないが、万人が鼻で笑う馬鹿馬鹿しさが今回の作品の優れている点でしょう。「デドアラ女史に対する欲望極まれり」て感じですか。

ムネから離れ尚かつ微妙にシモネタも残すバランス感覚が秀逸。誰もが気付きそうで気付かない…。もしかしたら本人は最初本気で、そう考えていたのかもしれませんが、それならそうと早く言って下さい。病院を紹介しますから。

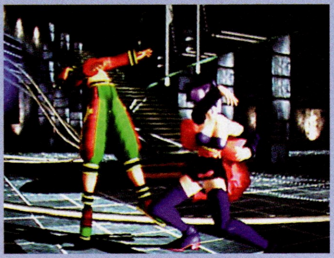
それと前も言ったとおり、直接的なシモネタはメストでは禁止。川柳のほうはいいですが、あなたのペンネーム…。それを間接的で無害と言うにはあまりにも無理があります。理解でき、行き着くところが下品ではボボと同じです。

DorA2 AMショー用ムービー 写真入手！

これはAMショーで流されたムービーを、開発者さんがテクモ社内でデジカメを使って撮ってくれたものだ。そして左のステージ写真はゲーメストだけに許されたマル秘写真。DorA2の旬詳しい情報、鮮明な画像が入り次第、すぐに掲載するので、楽しみに待っていてほしい。



このほか、デドアラ1にあった、大型エレベータのようなステージもあるらしい。



対戦画面をこっそりと撮ってもらった。デドアラ2は今、話題のNAOMI基板で作られている。続報をお楽しみに。

Q：デッドオアアライブ++って、たしか前回記事に載ったころはST-V基板だったような…。PS版をベースにした今、基板はどーなったんですか？もしかしてモデル2？でもあのグラフィックからするとモデル3か？／千葉県　P.N.オレンジ道君　A：今度発売されるDorA++はPSボードで作←

CDH発動(よろけ回復)

自分がよろけてしまった場合の回復法を説明しておこう。ま、方法と言ってしまえば単純に2種類。レバガチャ↓ガードかクリティカルDHを入力するかだ（コマンドは表参照）。どちらがいいということはなく一長一短。

まず回復はリスクの高い読み合いを必要としないので、安定していると言えば安定している。しかし手動レベルで回復不可能な場合もあるので、これに固執しているとくらい放題の状況に陥りやすい。

クリティカルDHを使えば、回復だけなら間違いない。しかし、読み勝たければ意味がないわけで外すと仕切り直しにはならないものの、よろけは持続される。そして何より怖いのが、投げ技をカウンターで入れられてしまうこと。しかし読み合いと言ってもコンボに主に使用するのは上、中段のPとKだし、下段Kや下段Pは捨ててしまっても構わない。4択というわけだ。



基本的に下段のCDHは入れる必要はないだろう。



よろけた！できればどんなタイプの技か知っておいて…、



相手の次の技を予測してCDHを入れる。



回復可能ならレバガチャ。必ずできるとは限らない。

CRITICAL DEFENSIVE HOLD

対上段P ↖H	対上段K ←←H
対中段P →←H	対中段K ↓↙←H
対下段P →↙H	対下段K ↓↓H

コマンドは右向きのときのものです

クリティカル攻防勃発！

クリティカルヒットを誘発させた場合の基本的な読み合いは、左のチャートのとおり。言ってしまえば打撃と投げとホールドの基本的なものが派生したにすぎない。そして、それらの選択肢を相手の様子を見て使い分けるのが理想だが、ヒットさせた技によって比重は変化させていくべきだ。

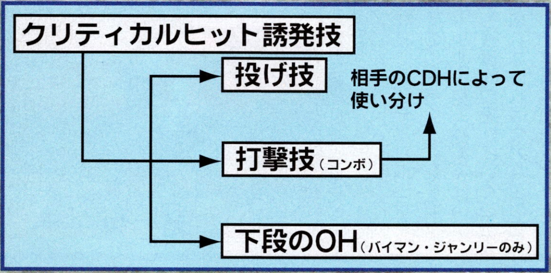
とりあえず実戦では、しゃがみ（カウンター）状態の相手にヒットさせて誘発する、肘系の技を多く使うことになると思う。

しかしレバガチャで簡単に回復されてしまうので「コンボとして技をつなげていく」という選択肢はガードされる確率が高いので多用できない。要は相手がガードを固めている確率が高いので打撃か投げ技、OHといった通常の2択を踏み込んで行うようにする。つまり「よろけが踏み込む時間を稼いでくれた」という感覚でちょうどいいだろう。

しかしレバガチャ回復が困難なノーマル、もしくはカウンターのみのヒットで誘発する技ならその逆。コンボを優先的に考え、もう1つの選択肢は投げ技。これは相手の選択肢がコンボをくらうかクリティカルDHを出すかしかないからだ。

ただしコンボを狙うにしても、内容は変化させていくべき。一番威力のあるものばかり狙っていって、もし読み負けると…。その辺はキャラ別のページがあるので参照してもらえばいいだろう。

次に相手が全く回復しなければどうなるだろうか？攻める側のベストはもちろんコンボを入れること。だが深読みしてコンボルートを変更して威力を下げてしまうだけならまだしも、投げ技やOHを狙っても絶対に入らない。実際これは「読み勝て！」としか言いようがないが、下段のOH（注・対しゃがみのOHではない）を持っているキャラならこれを使うと、回復せずに崩れていく相手キャラを問題なく掴んでくれる。





よろけを誘発できてもコンボだけがすべてじゃない。



CDHを投げで大ダメージを狙う。これが強い。



中段を避け上段のものでカウンターをとりにいったりする。

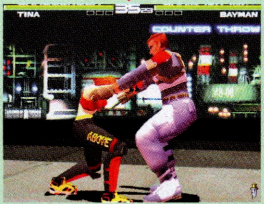
ホールドと基本投げの複合入力

このゲームの投げ技は、対ホールドのカウンター効果とデンジャーゾーンの爆発も伴えば、威力の低いものでも全体力の約3分の1を奪うこともできる。そのため投げ抜けが可能な基本投げ（コマンド投げ、OHは不可）に対しては、できるだけ高確率で行うようにしたい。だが前作（アーケード版）と違ってスカリポーズが出てしまう今作では、ポイントを絞って入力しておく必要がある。

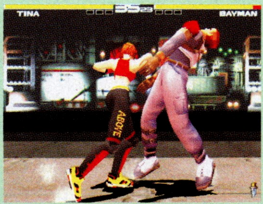
そこでやっておきたいのが、ホールド全技を使うときに合わせてP＋Hも入力しておくという作業。これをしておくと、少なくとも基本投げでカウンターをとられる心配はないというわけだ。



ガードされちょっとした硬化が生じてしまったなら…、



P＋Hも入れておいて基本投げも抜けられるように。



DHを入れて打撃技をかわすのなら…、

ディレイ打撃をHでキャンセル

特にコンボを作るときに困るのだが、2発出る連携技の最初の1発だけを使用し、続けて違う技を出したいときにボタンが同じだと、ディレイで2発目が出てしまうということはないだろうか。

これを解消すべくあるのがHボタンによるキャンセル。ま、キャンセルというと語弊があるが、つまり連携の入力の受け付けを強制的に終わらすことができるわけだ。例としてPK。この連携をPで終わらせて最速でキック技を出したいときは…。P↓Hとしてから、キック技を入力する。

→られてます。ちなみにDorA2はAMショーで発表されていたとおり、NAOMI基板で制作されているとのこと。PS版からおおきくかわっているので、まったく新しいDorAと思っていてほしい。10月上旬にはもう出回っているのでプレイしてみてね。（担当編集）

かすみ

担当：がっちん

かすみのクリティカルヒット後のコンボの始動技は閃光弾（⇨P）にしよう。飛龍脚（⇧K）や旋（P＋K）なども優秀なクリティカル誘発技であるが、上段攻撃であるため素当たり（ノーカウンター）させる状況が必然的に少なくなる。もちろん、これらの上段攻撃技はカウンターなら相手は浮くので、それはそれで空中コンボをたたき込むことになる。

大ダメージなら風牙

さて、話をクリティカルヒットに戻し、閃光弾からの選択肢を見ていくことにしよう。

まず、大ダメージを狙っていくのであれば、閃光弾→風牙（⇘PK）→連光天襲脚（PP⇨P⇨K）とつなげていくのがいい。最後は空中コンボになる。とりあえず、これが本命中の本命となる。

ただし、閃光弾のあとが風牙であるため、中段Pのピンポイント DHで取られてしまうのは周知の事実。さらに、ゲーメスト編集部内ライター対戦傾向では、まずは中段Pのピンポイント DHからが合言葉（本当か？）となっている。これは、きついコンボがわりと中段Pを使用しているので、一番痛いヤツだけは避けようとしているからであろう。

まあ、どんな対戦相手にしても、いつかは読まれ、いつかは対策されるもの。そのためにも裏の選択肢も用意しておく必要がある。

あとの2つは、中段Kと下段Kになり、閃光裏襲斬（⇨PKK）と閃光地襲脚（⇨P⇩K）になる。じつはこの2つは、閃光弾からの固有技で別の技につないでいるわけではない。つまり、閃光弾で相手をクリティカルさせたらKか⇩Kと入力するだけである。

空中コンボに移行しないため、それほど大きなダメージは奪えないが、風牙の1段目がピンポイントDHされたのならこれらで安定することも考えておこう。

また、これらは閃光弾がガードされたときも有効な連携となるので、何も厳しくヒットチェックする必要はない。

なお、クリティカルヒット状態のピンポイントも含めて、ホールドされそうなときはいつでも積極的に投げにいくことを忘れなければ強力な攻めを押し出すことができる。



閃光弾がヒットすれば相手はクリティカルヒット状態。



そこから風牙がつながれば大ダメージが狙える。



かすみの月輪脚は強い。積極的に使うべし。

START
- 閃光弾（⇨Ⓟ）
  - 中段Ⓟ 風牙（⇘ⓅⓀ） →浮き→ 連光天襲脚（ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓚ）
  - 中段Ⓚ 閃光裏襲斬（⇨ⓅⓀⓀ）
    ※閃光弾からの続き
  - 下段Ⓚ 閃光地襲脚（⇨Ⓟ⇩Ⓚ）
    ※閃光弾からの続き

ザック

担当：C・LAN

ザックは多彩な連携技や、リーチのある固有技を多く持っているが、空中コンボはどちらかといえば不得手なほうである。クリティカル技はともかく、浮かせ技はスキが大きかったり出るのが遅かったりとどれも今ひとつで、対戦中に相手をきれいに浮かせる機会はそれほど多くない。

だがクリティカルヒットによる「よろけ」は数少ない浮かしのチャンス。しっかりモノにしよう。

クリティカルの要はやはり肘と膝

ザックの持つクリティカル技の中でも、使いやすいのは中段の肘攻撃であるティー・ソーク・トロン（⇨P）、もしくは膝のティー・カウ・トロン（⇨K）。両方ともここから連携可能だが、クリティカル確認の意味も含め、普段からなるべく1段止めで使うようにしていこう。

固有技ではライジングヒールキック（⇧K）、ソーク・クラブ（⇩⇘⇨P）がある。この2つは上段攻撃だが、発生はそれほど遅くはないのでなかなか使える技だ。相手の技の空振りに叩き込めればベストだが、カウンターで浮いてしまってもまあそれはそれでいいだろう。

相手がよろけたら、アッパー（⇘P）、ティー・ソーク・トロンをはさんで跳び膝蹴りのカウ・ロイ（⇨⇨K）やツイスターアッパー（⇘P＋K）で浮かせて空中コンボへつないでいく。

なお、下の表ではティー・ソーク・トロンをクリティカル技にしてあるが、ティー・カウ・トロンの場合は初期ダメージが高く、クリティカルゲージをすぐに振り切ってしまう。そのため浮かせ技までのプロセスを1つ削る必要がある。注意。

また、浮かせ技にツイスターアッパーを使う場合、最速でつなぐと届かないので、ほんの少し踏み込んでから出すようにしよう。



ツイスターアッパーは少し踏む込んでから出すように。

ザックの本領発揮デンジャーゾーン

ザックには受け身を取られにくい叩きつけ系の技が多い。具体的にはダブルソーク（⇨PP）にヘルニードル（⇧P）、ヘルスマッシュ（⬊PP）やヘブンスマッシュ（⬊PPP）などだ。不確定要素ではあるが、デンジャーゾーンでは、コンボの途中にこれらの技を組み込んでいくのもおもしろい。特にザックの場合、浮かせる前でもこれらの技を使っていける（つながる）ため、うまく散らせばかなり反応されにくい。



Dゾーンでは、こんな技で2度浮かしを狙うのもよい。

コンボのフィニッシュとなるジェノサイドラッシュ（PP⇨PK）もほのかに期待できる。再び浮かせることができたら、背後Pからのデビルズラッシュ（PP⇨PP）などですかさず追い打ちしよう。

START
- ティー・ソーク・トロン（⇨Ⓟ）
  - 中段Ⓚ ティー・カウ・トロン（⇨Ⓚ）
  - 中段Ⓟ アッパー（⇘Ⓟ）
  - 各種投げ技
- （ティー・カウ・トロン、アッパーから）
  - 中段Ⓟ ティー・ソーク・トロン（⇨Ⓟ）
  - 中段Ⓚ カウ・ロイ（⇨⇨Ⓚ） →浮き→ ジェノサイドラッシュ（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）
  - 中段Ⓟ ツイスターアッパー（⇘Ⓟ+Ⓚ） →浮き→ ガトリングニー（⇨ⓀⓀ）

Ⓢ アーケードゲーム初心者講座がとてもイイ感じです。ただ単にゲームをするのではなく、向上心を持って「ゲームを楽しむ」ことを教えてくれるすばらしい企画です。これは初心者だけでなく、ゲームをするすべての人にとってプラスになります。かならずやゲーセンに行きたくなることで←

リュウ・ハヤブサ

担当：C・LAN

ハヤブサの空中コンボは非常に高威力。新技、鬼哭神啼脚（H＋K・K・K）のダメージが高く、しかもこの技が容易に空中コンボに組み込めるためだ。ただしそのためには浮かせ技がカウンターヒットすることが条件となる。

当然ながらよろけ状態に当てた技はカウンター扱いになり、空中コンボも決め打ちでよくなる。大きなダメージ源となるクリティカル技と、その後浮かせるまでのプロセスはぜひマスターしておきたい。

ハヤブサのクリティカル技

ハヤブサ固有のクリティカル技には天突（⇧P）と蒼空斬刀（P＋K）がある。ともにヒット後追い打ちにいけるが、カウンターだと浮いてしまうし、なにより上段攻撃。返し技に使えるほど発生が早いわけでもないので、実戦ではこの2つの技がノーマルヒットする状況は少ない。

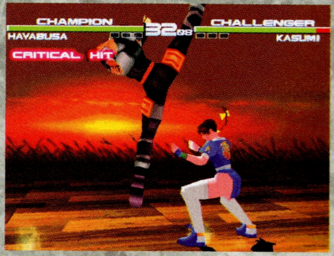
実用性を求めるなら、やはり中段攻撃のクリティカル技を狙っていきたい。その中でもヒット率が高いのが肘攻撃の破突（⇨P）。上段のクリティカル技よりも回復されやすく、またノーマルヒット時はなにも起きないが、相手がしゃがみ状態か、カウンターであればよろけを誘発できる。

空中コンボ表は、一番上がダメージ重視のいわば基本形。ただしこればかりではピンポイントホールドのいい的になる。そこで相手の狙いの裏をかくために、状況に応じてコマンド投げを狙ったり、浮かせ技を出すポイントを切り換えていこう。

ただし破突から直接破幻昇脚（⇧K）にいく場合は、相手がしゃがみよろけだと空振りしてしまうので注意（実際の対戦中はカウンターヒットすることがほとんどだが）。



フルセットでこのダメージはかなりのものだ。



しゃがみよろけ中は、上段の破幻昇脚は当然当たらない。

デンジャーゾーンでの叩きつけコンボ

確実性は劣るが、デンジャーゾーンでは二度浮かしのコンボを狙っていくのもいい。ハヤブサの場合、破幻降龍脚（⇧KK）が地面に叩きつけるタイプの技で、比較的受け身が取られにくい。浮かし技の破幻昇脚を破幻降龍脚にしてもいいし、浮かせてから破幻降龍脚に派生してもいい。再度浮かしたら、叩き込むのはやはり鬼哭神啼脚がダメージも高くオススメだ。



破幻降龍脚をどこに混ぜるかが二度浮かしのポイントだ。

START
- 破突（⇨Ⓟ）／天突（⇧Ⓟ）
  - → 中段Ⓟ 昇旋刀（⇘Ⓟ） → 上段Ⓟ 柳影刀（⇖Ⓟ）
  - → 上段Ⓚ 破幻昇脚（⇧Ⓚ） → 浮き → 鬼哭神啼脚（Ⓗ＋Ⓚ・ⓀⓀ）
  - → 中段Ⓚ 破邪膝蹴り（⇨Ⓚ） → 浮き → 破幻降龍脚（⇧ⓀⓀ）
  - → 各種投げ技

バイマン

担当：アディオス

もともとバイマンはコンボが得意なほうではない。しかし、クリティカル攻防はコンボの威力よりも、その際に生じる読み合いのほうに比重が置かれている。バイマンはこの点に優れているのだ。

ストマッククラッシュは最重要技だ

バイマンの持っているクリティカル誘発技で、最も強力なのがストマッククラッシュ（⇨PP）。2段技でディレイを掛けて出していってもいいが、このゲームではそれほど有効ではないので、実戦で使うなら2発出し切ってしまうか1発で止めるかの2択で十分だろう。

コンボのほうもそれで変わり、2発出し切った場合は次に浮かせにかかったほうがいい。浮かせ技はジャイアントアッパー（⇩⇙⇦P）とライジングトマホーク（⇗K）の2種類を使い分ける。これで相手のCDHをかわそうというわけだ。

さらにクラッシュレッグスパイクまで（⇨PP⇩K）出し切ってしまうというのも1つの選択肢。最速でCDHを出されると、これでもコンボにならないが、実戦的にはほとんど無理なので1発目がクリティカルヒットすればほぼつながるはず。するとダウンがとれるので、ダウン投げ（⇩H）を狙うといいだろう（受け身、最速で起きあがれると確定せず）。

1発、つまりボディーブロー（⇨P）で止めた場合は、できれば地上でもう1発技をつないでから浮かせたい。ディレイで2発目を出してしまうとダウンしてしまうので、Hでキャンセルしてからパームスタンプにつないでよろけを持続。浮かせ技は前出と同じく、ジャイアントアッパーとライジングトマホークを使い分ける。

ここで、できれば地上技をパームスタンプ以外のものを用意しておきたいが、残念ながら適当なものがなし。中段PのCDHを狙われたなら、ライジングトマホークでかわしすぐに空中コンボにもっていくしかない。

また、その空中コンボはストームバックナックル（PP⇦P）を使用。普段浮かしたときはなかなか入らないが、クリティカルで浮かしたときは高度が出て入りやすくなるのだ。それ以外の微妙なときはショルダータックル（⇦⇨P）で拾っていくのが賢明。

ちなみにバイマンはスタンスが広く、このキャラにだけ間合いが開いてしまってコンボが入らないという状況があるので注意しておこう。



ストマッククラッシュまで出し切ってしまって…、



打ち上げ、Sバックナックルまでがコンボとして理想。



このスタンスのおかげで投げられにくく、当てられにくい。

START
- ストマッククラッシュ（⇨ⓅⓅ）
  - → 中段Ⓚ クラッシュレッグスパイク（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ） → グラウンドサブミッション（⇩Ⓗ）
  - → 中段Ⓚ ジャイアントアッパー（⇩⇙⇦Ⓟ） → 浮き → ストームバックナックル（ⓅⓅ⇦Ⓟ）
  - → 中段Ⓚ ライジングトマホーク（⇗Ⓚ） → 浮き → ストームバックナックル（ⓅⓅ⇦Ⓟ）

START
- ボディブロー（⇨Ⓟ）
  - → 中段Ⓟ パームスタンプ（⇘Ⓟ） → ジャイアントアッパー（⇩⇙⇦Ⓟ）／ライジングトマホーク（⇗Ⓚ） → 浮き → ストームバックナックル（ⓅⓅ⇦Ⓟ）
  - → ライジングトマホーク（⇗Ⓚ） → 浮き → ストームバックナックル（ⓅⓅ⇦Ⓟ）

レイファン

担当：がっちん

レイファンは肘撃（⇨P）からのクリティカルヒットに加えて、相手の上・中段技をホールドしてからのコンボも見ていくことにしよう。

では、まず肘撃でクリティカルヒットを奪ってからの選択肢を考えていこう。有効な技としては、中段P系の懶紮衣（⇘P）か中段K系の金鶏独立（P＋K）がオススメ。金鶏独立のほうはヒットすればそのまま浮いてしまうため裏の選択肢とし、本命は懶紮衣のほうとする。

この場合は、このあと連肘撃（⇨PK）か金鶏独立で浮かして空中コンボを狙うことになるのだが、ふたたび中段Pか中段Kの2択を相手に迫るわけだ。

そして、空中で入れる技は1段目のパンチが当たれば、連環跌趿（PP⇩K）が3段きっちりヒットするので使いやすい。ただし、バース、バイマンのような重いキャラは七寸靠（⇦⇨P）で我慢しよう。

ホールド後のオススメコンボ

レイ・ファンだけに、ホールド後のコンボも同時に覚えてしまおう。ただし、相手の技は機会の多い上・中段技をホールドした場合のみという限定ものであるが。

まず確定で入る技として抱虎帰山（H＋P＋K）がある。上段技だがヒットすればよろけを誘発できるので、ホールド後に使えば非常に有効なのは言うまでもない。

その後の選択肢としては、斜飛肘撃が上段攻撃で非常にピンポイントDHをされにくい。よって、完全に読まれるまでは多用しても問題ない。

あとは中段のPかKの2択で勝負をかけていくことになるわけだが、浮かせたあとは連環跌趿で重い相手なら七寸靠で安定しておく。ホールド後とは言え、読み合いのノリはクリティカルヒット後と同じだ。

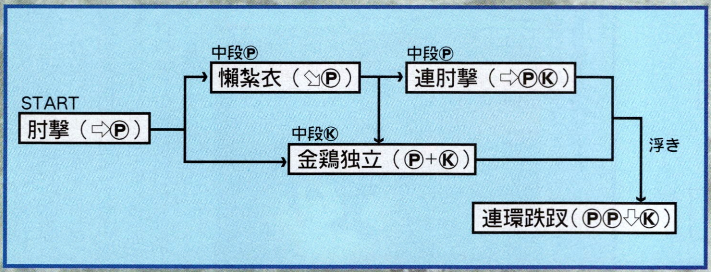
もちろん、これらの技に派生していく際は、クリティカルヒットも含めて、すべて投げることも重要な選択肢であることも覚えておこう。



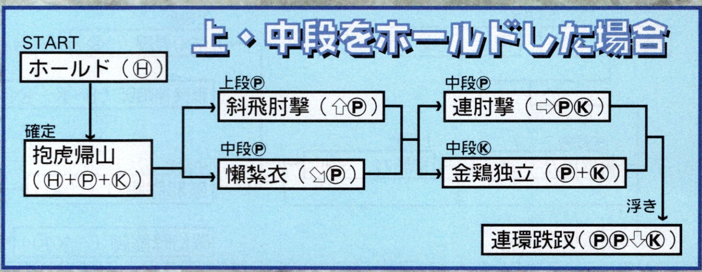
やはり最後には浮かしに持っていき空中コンボへ。



ホールドしたら抱虎帰山を撃つ。ワンセットで覚えよう。



上・中段をホールドした場合



ゲン・フー

担当：善之字元帥

デドアラ屈指の打撃キャラであるゲン・フーは、強力な中段攻撃が多く、コンボのバリエーションも豊富である。

クリティカル誘発技について

ゲン・フーの技の中で、最もクリティカルヒットを狙いやすい技は、中段攻撃の挑領（⬋P）。ゲン・フーがしゃがみ状態からでないと出せないという制約はあるものの、ヒットすれば相手の立ち・しゃがみの状態を問わず、クリティカルヒットが発生する。

また、そのほかのクリティカル誘発技としては、側踹脚（⇨K）もそこそこ狙っていける。この技は上段攻撃だが、相手の技をDH（種類問わず）で受け流したあと、硬直中に先行入力しておけば確定ヒットするので、きちんと狙っていこう。

クリティカル後の選択～第1段階～

クリティカルヒットが発生して相手がよろけたら、コンボを狙うチャンスだが、相手もよろけ中にピンポイントDHを入力してくる可能性があるので、コンボルートは何種類か用意しておく必要がある。

ゲン・フーの場合、挑領でも側踹脚でも、ヒットすれば相手は「立ちよろけ」になるので、クリティカルヒットからのコンボに上段攻撃を混ぜていけるのが強みだ。

実際に、よろけた相手にまず狙っていくのは、

1：撑掌（⇧P・上段P）
2：挑領（⬋P・中段P）
3：弾腿（⇘K・中段K）

以上の3種類。クリティカル始動技がしゃがみ状態の相手にヒットしてしまうと、これらの技で浮いてしまうが、立ち状態の相手にヒットした場合は、さらに地上で追い打ちが狙える。

クリティカル後の選択～第2段階～

クリティカルヒット後、前述の技を当てたあとは、いよいよ相手を「浮かし」にかかる。このときに狙うのは、

1：撑掌（⇧P・上段P）
2：斬捶（⇩P＋K・中段P）
3：挑領（⬋P・中段P）
4：側踹脚（⇨K・上段K）

以上の4種類（ちなみに、最もダメージが大きくなるのは跳領からのコンボルートなので、メインの選択としてはこのルートを使おう）。これらの技で相手を浮かせたら、鷂子裁肩で空中コンボを狙っていく。重量級は浮きが低いので入らないが、そういったキャラにも1段階目を省略していきなり浮かせれば対応できる。

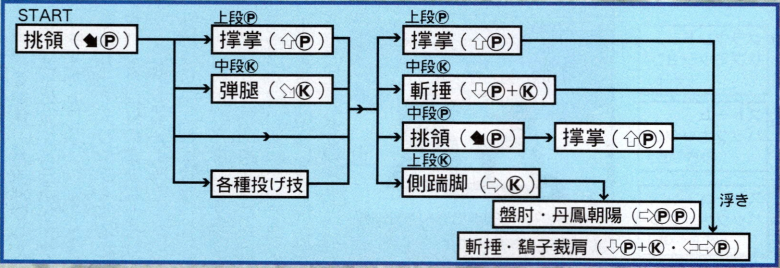
いずれにしてもゲン・フーは、クリティカルヒットから大ダメージを狙えるキャラなので、きちんとルート分岐を把握して、相手のピンポイントDHをくぐり抜けてコンボを叩き込めるようになろう。



相手の攻撃をDH（ピンポイントは除く）で受け流したあとは…、



先行入力で側踹脚が確定ヒットし、クリティカルヒットが発生する。



ティナ

担当：善之字元帥

デドアラ++におけるティナは「投げキャラ」としての性格が強いため、クリティカルヒットが発生したあとは打撃技のコンボを狙っていくだけでなく、ピンポイントDHを読んで投げを狙っていく選択も取り入れなければならない。

それでは、クリティカルヒットからの選択を紹介しよう。

確定クリティカル誘発技はナックルアローのみ

ティナで確実にクリティカルヒットが誘発できる技には、ナックルアロー（⬁P）が該当する。だが、この技は中段攻撃ではあるものの出が遅く、当てるためにはかなりの工夫が必要になってくる。

もしもナックルアローがヒットしたら、相手にピンポイントDHの狙いを絞らせないように、アッパー（⬂P・中段P）とジャンピングニーパット（⇨K・中段K）を使い分けて浮かしつつ、空中の相手にアルティメットコンボ（⇨PPK）を叩き込もう。

変わった手としては、デンジャーゾーン上でクリティカルヒットが発生した場合に、バックチョップハンマー（⬀PP・中段P）で相手を叩きつけ、爆風で浮いた相手に空中コンボを叩き込むという作戦もあるが、場慣れした相手には効かないので要注意。

そのほかのクリティカル誘発技

ナックルアロー以外でクリティカルヒットが発生する技としては、エルボー（⇨P）またはダッシュアッパー（⇨⇨P）が挙げられる。これらは、しゃがんでいる相手にヒットしないとクリティカルヒットにならないが、技の発生が早いのでナックルアローよりは使いやすい印象を受ける。

もしもこれらの技でクリティカルヒットが発生したら、とりあえずジャンピングニーパットで浮かせて、アルティメットコンボ（中量級以下）かロードロップコンボ（重量級）を叩き込もう。

この場合、ジャンピングニーパット以外で浮かせる方法がないので、相手がピンポイントDHの狙いを絞りやすくなるという欠点もあるが、ピンポイントDHを狙ってくる相手に対しては、クリティカルヒット中にしゃがみダッシュ（⬂⬂）で接近し、DHの戻りにカウンターで投げ技を狙っていくといいだろう。



攻撃力の発生が遅いナックルアローだが、もしもヒットしたら…、



アッパー→膝とつないで空中コンボが狙える。ダメージもそこそこ。



実戦で最もクリティカルを狙いやすいのは、おそらくエルボーだろう。

START
- ナックルアロー（⬁Ⓟ）
  - → 中段Ⓟ アッパー（⬂Ⓟ） → 中段Ⓚ ジャンピングニーパット（⇨Ⓚ）
  - → 中段Ⓚ ジャンピングニーパット（⇨Ⓚ）
  - → 中段Ⓟ バックチョップハンマー（⬀ⓅⓅ）
  - → 各種投げ技
- ジャンピングニーパット（⇨Ⓚ） → 浮き → アルティメットコンボ（⇨ⓅⓅⓀ）／ロードロップコンボ（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）

バース

担当：アディオス

このキャラのクリティカルコンボの内容はともかく、その始動技の性能がよろしくない。やはり重量級なので打撃技よりも、投げ技に重きをおけということか…。

このゲーム中最強のノーマル誘発技

一般的に「ノーマルヒットでクリティカルを誘発する」技は実戦的ではないとされている。理由はもちろんカウンターで浮いてしまうし上段、そして出るのもそんなに早くないからだ。

しかし、このキャラの地獄突き（P+K）は、上段でありカウンターヒットで浮いてしまうのは同じでも、出のほうは立ちPに勝るとも劣らない。よってチャートを組んでみた。

段数的にも威力的にもボディフック（⇨P）をとおるルートがベストなのは言うまでもない。しかし中段PなのでCDHをされやすい。さらに地獄突きのレバガチャでの回復は事実上無理なので、ますますCDHの的になりやすいというわけだ。よってジャンピングハイキック（⇧K）のルートは段数は少なくなるもののほぼ確定に近い。もっとも、地獄突きをノーマルヒットさせること自体は非常に大変なのだが…。



ノーマルヒットで誘発するにしては使えるチョップ。

最も実戦的なのは、やはりショットガンチョップ（⇦PP）とボディフック。

まずショットガンチョップは2発をワンセットとしているが、もちろんCDHで2発目をとられる可能性はある。ただ難しいので実戦ではワンセットで出し切ってしまい、エルボースマッシュ（⬂P）とエルボーバット（⬀P）を使い分ける。

その後はルートのとおりで、浮かせ技はバッファロークラッシュ（⬂⬂P）と使い分け、空中コンボはニーハンマー（⇨KP）で安定。叩きつける技なのでそのまま出しても受け身はとられにくいが、ディレイを掛けてタイミングをずらしていけばさらにとられにくくなるはずだ。

もう1つ、ボディフックを始動技にした場合に注意しておきたいのが、フロントキック（⬂K）を使ったとき。これをクリティカル中にヒットさせると相手は尻餅を着くので、上段技は入らなくなる。よって浮かせ技はバッファロークラッシュに限定されてしまうので、CDHでとられる可能性が高い。

尻餅を確認したら、ダッシュして投げ技にいったほうが賢明かもしれない。バッファロークラッシュはCDHされても直にダメージを受けない、お得な技だけどね。

START
- 地獄突き（Ⓟ+Ⓚ）
  - → 中段Ⓟ ボディフック（⇨Ⓟ） → バッファロークラッシュ（⬂⬂Ⓟ） → 浮き → ニーハンマー（⇨ⓀⓅ）
  - → 上段Ⓚ ジャンピングハイキック（⇧Ⓚ） → 浮き → ニーハンマー（⇨ⓀⓅ）

START
- ショットガンチョップ（⇦ⓅⓅ）
  - → 中段Ⓟ エルボースマッシュ（⬂Ⓟ） → ボディフック（⇨Ⓟ）
  - → 上段Ⓚ エルボーバット（⬀Ⓟ） → エルボースマッシュ（⬂Ⓟ）
- → ジャンピングハイキック（⇧Ⓚ）／バファロークラッシュ（⬂⬂Ⓟ） → 浮き → ニーハンマー（⇨ⓀⓅ）



フロントキックでの尻餅に対しては…、



バッファローのみで追撃可能。覚えられるとやばい。

P.S.MESSAGE Ⓢ →カルトな番組でしたねえ。梨香さんは超キュートだったし、ももやんはいつも眠そうだったし。渋谷とかネオジオワールドでイベントもやったんだよ。あと最終回ブチケンが遅刻した。改めて思い出してみると愉快な番組だったなあ。オレ的にも復活求むって感じ。（マウント）

ジャン・リー

担当：田渕健康

ジャン・リーの単発クリティカル技で主戦力として挙げられるのはハイシンニーキックなのだが、リーチに若干不安要素があり、間合いをきっちりと押さえとかないと、実戦活用が難しい技だ。

他に特殊状況下以外での単発クリティカル技と言うと、ダブルフックキックがあるのだが、いかんせん無駄なくらいに相手と距離が開いてしまい、どーも使い勝手がよろしくない。

実際多用することになるのは、コンボルートにも組み込まれている折檻チョップ、ミドルフックキックを使ってのクリティカルだろう。



リーチに難アリのハイシンニーキック。使いどころが難しい。



相手がしゃがみ時ならクリティカルを奪える折檻チョップ。実は主戦力。

前述の2技は共に中段で、しゃがんでいる相手にヒットしたときのみクリティカル判定が発生する。

コンボルート表には組み込まれていないが、ミドルフックキックでクリティカルを奪った際には、ハイシンニーキックで「浮かせ」を作ることが可能だ。

気合のコンボをくらいやがれ

コンボルート表の説明に移るが、ハイシンニーキックをヒットさせた後の折檻チョップ、ミドルフックキックはキックアッパーに繋ぐまでの中継ぎ。別に直接ハイシンニーキックからキックアッパーにつなげてもよい。

ドラゴンスパイクは叩きつけ用の打撃技。デンジャーゾーンでの簡易連続技の選択肢として押さえておこう。

ハイシンニーキックの後は、相手が前のめりになりやすいミドルフックキックのほうがキックアッパーに繋げやすい。

また、ミドルフックキックの後にはドラゴンエルボーも入るので、相手が死にそうだったらこの安定コンボで茶を濁しておくのもいいだろう。

キックアッパーで浮かせた後は、ドラゴンキャノンを叩きこんでやろう。浮かせのタイミングを誤って、キックアッパーの後の相手の浮きがイマイチな時は、上→中→下と判定が変化するソニックロースピンキックを入れとこう。

デンジャーゾーンで「浮かせ」が成功した場合は、相手の受け身のタイミングをずら



キックアッパーに繋ぐには、ミドルフックキックがお勧め。すために、フラッシュロースピンキックを選択するのも悪くない。

START
- ハイシンニーキック（⇖Ⓚ）→ 中段Ⓚ キックアッパー（⬀Ⓚ）
- ハイシンニーキック → 中段Ⓟ 折檻チョップ（⇦Ⓟ）→ キックアッパー
- ハイシンニーキック → 中段Ⓚ ミドルフックキック（⇦Ⓚ）→ キックアッパー
  - ミドルフックキック → ドラゴンエルボー（Ⓟ+Ⓚ）
- ハイシンニーキック → 上段Ⓚ ドラゴンスパイク（⇦⇨Ⓚ）
- キックアッパー → 浮き → ドラゴンキャノン（ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ）
- キックアッパー → 浮き → ソニックロースピンキック（Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ）

あやね

担当：がっちん

今回取り上げるあやねのクリティカルヒット技は迅雷脚（⇨K）にしぼってみよう。ほかにも飛龍脚（⇧K）や曳光斬（P+K）などの使いやすい技はあるが、このあたりは上段攻撃判定ということでいまいちクリティカルヒットを狙うにはツライところ。

また、捷・綾音蹴り（H+P+K）は中段攻撃のクリティカルヒット技であるが、間合いの離れ具合など毎回安定できないので今回は考えないこととする。

上段攻撃で対処されにくい

あやねはちょっと特殊なものになるが、クリティカルヒット技で代表的なものに肘系（⇨P）の技がある。これらの技はカウンターヒットか相手しゃがみ状態でクリティカルヒットが誘発されるものだ。ただし、やられ状態の姿勢が低いため上段攻撃は通常入らなくなってしまう。

今回オススメの迅雷脚はクリティカルヒットしたあとの相手の姿勢が高いため上段攻撃が使えるメリットもある。そこで、上段のPとK。さらに読まれにくい下段Kを用意した。



中段攻撃の迅雷脚でクリティカルヒットを狙ってみる。



迅雷脚でクリティカルヒットを奪えば触れたら浮く状態。

まず狙っていくのはクリティカルヒット後の飛龍脚。この技がヒットすれば相手は浮くので空中コンボを決めよう。連刃覇天脚（PPK）がいいだろう。また、迅雷脚のあとにKを押すと固有技の迅雷龍槍脚（⇨KK）になるので、Hボタンをはさむこと。つまり、⇨K→H→⇧Kとなる。

ほかには、いきなりの曳光覇神砕（P+KP⇖K）でもいい。この曳光覇神砕は連続攻撃ではないが、この場合は1段目の曳光斬で相手は空中に浮くので、そのまま出し切っても問題ない。

最後は奥の手的な存在の下段キック、迅雷狼槍脚（⇨K⇩K）がある。クリティカルヒット中に下段のピンポイントDHを入力するプレイヤーはほとんどいないはずだ。

また、この技は1段目の迅雷脚からの続きの技、つまり1つの固有技である。よって、クリティカルヒットが奪えなくて迅雷脚が相手にガードされていたとしても有効であることも知ってほしい。

あとは、クリティカルヒットを利用した連続技として、孤影爪（⇨PP）で一気に相手を浮かしてしまうのもいいだろう。このあとに入れる空中コンボは曳光覇神砕。間合いが遠いときは詰めて使う。

ダメージが0の投げから何を狙う?

ダメージが0の投げ技からは有効な打撃技が必要になる。まず上段投げの霧惑い（⇘H+P）から。オススメは飛龍脚→双覇脚（⇨⇨P⇨K）でダメージもなかなか。下段投げの影燕（⇩H+P）は自分も相手に背を向けているため裏孤影（⇩P）→双覇脚とつなげていこう。

START
- 迅雷脚（⇨Ⓚ）→ 上段Ⓚ 飛龍脚（⇧Ⓚ）→ 浮き → 連刃覇天脚（ⓅⓅⓀ）
- 迅雷脚 → 上段Ⓟ 曳光覇神砕（Ⓟ+ⓀⓅ⇖Ⓚ）
- 迅雷脚 → 下段Ⓚ 迅雷狼槍脚（Ⓚ⇩Ⓚ）
※迅雷脚からの続き

赤いウニにはやられない…

CHAOS HEAT

カオスヒート

ついに敵さんの来襲だ。
これを読んで死なないように。

担当：MVP&伊勢猫　©TAITO CORP.1998

P150に「カオスヒート」グッズプレゼントあり!

重要! 出口はどこ?

なんという意外な盲点。普通にプレイしていればメッセージを読んだだけでわかると思うが、プレイヤーの中にはわからない人もいるらしいので、ここであえて説明しよう。

このゲームの各フロアを脱出するためには、**敵の持っているセキュリティカードを奪ってEXITに立てばいいのだ。**



このセキュリティカードを奪うのが先決だ。

カオスヒートのサバイバルマニュアル

"これを知らなきゃ生き残れない" つーか、死ぬ!

インストカードを見た人もそうでない人も、このゲームの最もいやらしい部分を肝に銘じておいてほしい。

ただ単にシューティングのように弾を撃っているだけでは、いつか必ず死ぬ。

これは何も、敵の「汚い攻撃」が悪いわけではなく、ボスが強いからでもない。

すべては「これを知らなきゃ生き残れない!」という重要な行動があるからだ。その行動とは、インストカードにも載っているのだが、あえてここでもう一度見直していこうと思う。

さてその行動とは、主に2つある。

まず1つは**緊急回避**。そしてもう1つは**オーバーヒート（弾切れ）**である。この2つの行動は忘れがちなので、左を見つつよく覚えておくこと。

緊急回避を使え!!

同方向にレバーを2回入れると、その方向に前転を行い、無敵時間がある**緊急回避**をすることができる。

このゲームは、他に無敵となる技がないので、キツイ攻撃や隅から脱出したいときなどにこの緊急回避を多用することになる。いつでもあらゆる方向に出せるようにしておこう。



ボスのキツイ攻撃はもちろんザコ戦でも多用するぞ。

オーバーヒートに要注意

左下の「GUN」は、ショットのエネルギーゲージを表している。ボタンを連打していけば当然のようにこのゲージがなくなってしまう。するとオーバーヒート（弾切れ）だ。できればこうなる前に弾を撃つのをやめて、回復するのを待ったほうがいい。そうしないといざというときに満足に弾を撃てなくなるぞ。



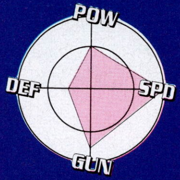
赤字で「EMPTY」と出たら要注意。まずは回復に努めろ!

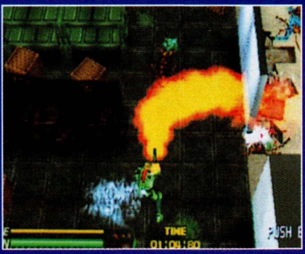
各キャラ性能比較

溜め撃ちをよくチェックしよう

ヴォート



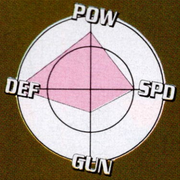


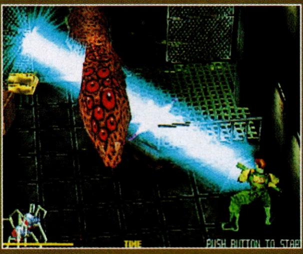


ヴォートは押しっ放しにすればすぐに火炎放射を開始。連続してダメージを与えられるぞ!!

リック



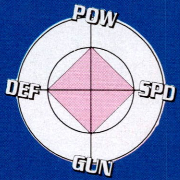


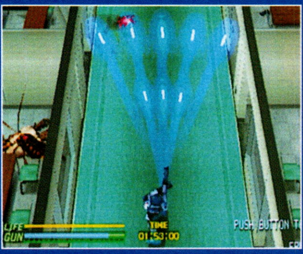


リックは得意のレーザー攻撃。溜めに応じて攻撃力と持続時間が変化。MAX版は超威力だ。

美月（みつき）







美月の溜め撃ちは、MAXまで溜めてから使用可能で、広範囲にショットを撃てるぞ。

P.S.MESSAGE Ⓢ コラムコーナーの『オッキー』って誰ですか?…というハガキがゴマンと来ると思われるので、タイトルにはちゃんと『声優 置鮎龍太郎の』と書きましょう。／東京都　P.N.龍藤 拳君　◆はい。っちゅーことで、前号からミニプロフィールを掲載！途中から読み始めた人は見てね。（担編）

これで万全!?
アイテム一覧表

過酷な状況を乗り切っていくためにも、アイテムの性質をしっかりと理解しておこう。

担当：伊勢猫

アイテムBOXや障害物を破壊することによって出現する、様々な効果を持ったアイテム類。具体的にはプレイヤーのライフ値を回復したり、ウェポンをパワーUPしてくれる補助系のアイテムと攻撃アイテムである9種類のサブ・カートリッジ、これに得点アイテムとなる金塊やCDなど全14種類のアイテムがある。
さて、これらの中で重要なのは補助系アイテムとサブ・カートリッジで、前者は重複して取っても問題ないが、サブ・カートリッジは別の種類を取った時点でその武器へと装備が変更されてしまう。
このため、同じ種類のカートリッジを取り続けて装備弾数（ストック）を増やしていくのでもなければ、積極的に使っていかないと損をすることになる。

サブ・カートリッジ使いなさい！


弾数制限のあるサブ・カートリッジだが、実は結構出るので惜しまずに使え！

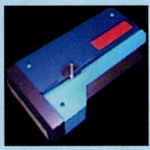
補助系アイテム ITEM


プレイヤーのライフ値を少量回復してくれる、ライフアップ系アイテム。まれにBOX以外の障害物を破壊しても出現することがある。

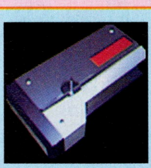
LIFE PACK（小）
DRINK
ドリンク


ドリンクに比べてライフ値を大幅に回復してくれるライフアップ系アイテム。救急マークの付いたBOXを破壊することで出現してくれる。

LIFE PACK（大）
A FIRST AID BOX
救急箱


ウェポンのチャージスピードが1／2になる。ライフが0になるまで有効。溜め撃ちの溜め時間が短くなることで、戦局が有利になる。

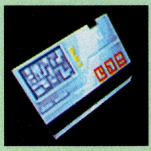
SPEED PACK
スピードパック


ウェポンを連射してもオーバーヒートしなくなるアイテム。スピードパックとは異なり一定時間を経過した時点で効果が切れてしまう。

COOLING PACK
クーリングパック

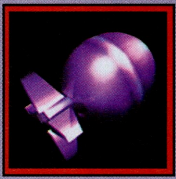

一定ダメージを受けるまでの間、プレイヤーのライフ値が減らなくなる。許容量以上のダメージを受けた時点で効果は失われてしまう。

GUARD BEST
ガードベスト


シーン（部屋）をクリアするために必要なアイテム。あらかじめ決められた敵を倒すことで出現。手に入れることで出口が表示される。

SECURITY CARD
セキュリティカード

SUB CARTRIDGE サブ・カートリッジ



エネミーに寄生するコアを不活性化できるカートリッジ。着弾点にガスが発生、一部の敵に関して一定時間敵の動きを止めることができる。また、ガスが広がった範囲内にショットを撃ち込むことで発火、爆発する。

GAS ガス
ダメージ 中
装備弾数 5



カートリッジ発射後に着弾した地点で放電。ヒットした敵を痺れさせて、一定時間行動不能にできる。ナパームに比べて効果時間が長いのが特徴で、クラウスのみ着弾後に横方向へと攻撃判定が大きく広がっていく。

SPARK スパーク
ダメージ 中
装備弾数 3



着弾地点に固定された後に旋回を開始。敵を感知して美月、クラウスであればショット。ヴォートはチャージショットの火炎放射で敵を攻撃していく。

POD ポッド
ダメージ 低
装備弾数 3



発射後に敵をサーチしてホーミングしていく小型ミサイルのカートリッジ。キャラによって発射弾数が異なり、美月が1発なのに対してクラウスは2発、ヴォートに至っては3発のミサイルを同時に発射していく。

SEARCH サーチ
ダメージ 低
装備弾数 20



最もダメージの高いサブ・カートリッジで、ミサイルランチャーが着弾した地点を中心にして広範囲へと爆風が発生。全キャラ中でクラウスのみ、着弾時に発生する爆風が横方向へと広がっていくようになっている。

LAUNCHER ランチャー
ダメージ 高
装備弾数 3



着弾地点において、一定時間燃焼する炎を発生させることが可能なサブカートリッジで、燃焼中はスパークと同様に攻撃判定を常に継続している。このカートリッジもクラウスのみ横方向へと炎が広がって消える。

NAPALM ナパーム
ダメージ 中
装備弾数 3

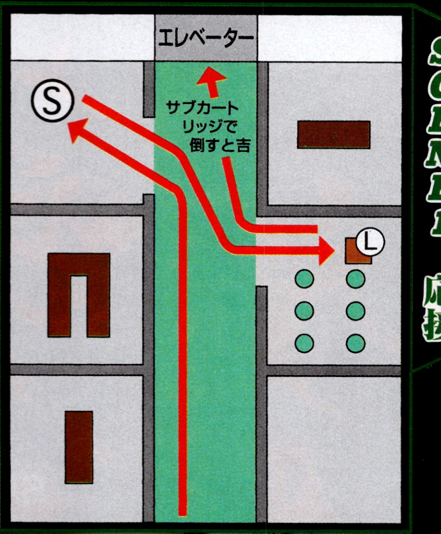
P.S.MESSAGE S サイキックフォース2012スタンプセット、すっごい可愛いっスね!!も一たまらんメッチャほしいです!!…1,2セットで5040円…読者プレゼントしませんか??／福岡県　末次まりさん　◆ありがとう。メッチャ嬉しいっス。っつーわけで、早速今月出してみました。送ってね。（ひで）

STAGE0

ありきたりだが、操作に慣れろ

まずは序盤のステージ0を攻略。ここでは、サブ・カートリッジの選択が目的だ。

SCENE1 応接

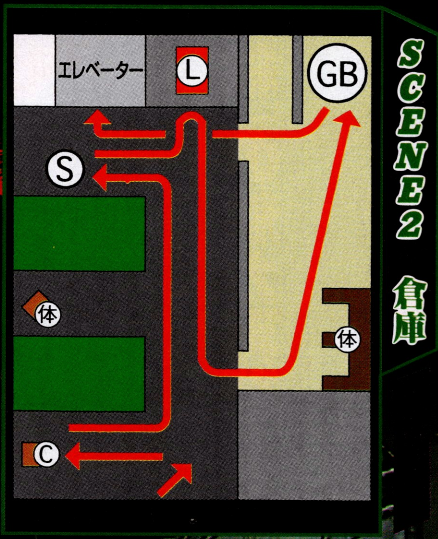


中央に通路がありその左右に小部屋が並ぶこのシーンは左上のゾンビ警備員がセキュリティカードを持っている。

敵はゾンビ警備員とゴキブリで、このシーンでは両方ともおとなしく、それほど注意することはないだろう。

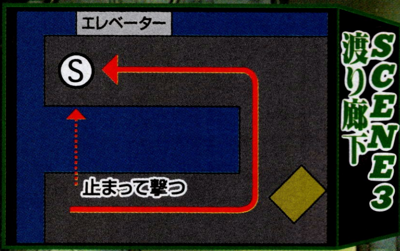
ルート的にはまず正面のゴキブリを倒し、右の植木鉢のランチャーを取ったらさっさとクリアしてしまおう。**このランチャーはボスまで温存だ。**

SCENE2 倉庫



このシーンの敵もゾンビ警備員&ゴキブリ。しかし、シーン1よりも格段に動きがよく、十分に注意したい。ゾンビ警備員は青い小さな弾を撃ってくるので見落とさないようにし、ゴキブリは上から落下してくるので影に注目しておく。ルート的には、**開幕と同時に右斜め上のゴキブリを速攻で倒し、**すぐに左方向のゾンビ警備員を処理。あとはゆっくり倒していけばいいが、**上のランチャーを必ず取るように。**

SCENE3 渡り廊下



ロボットが3体いるこのシーンは、通路越しにショットを当てていけるので問題ない。上→右→右上の順に速攻で倒していこう。このシーンのアイテムは特に取らなくてOK。

アイテム表記	
L	ランチャー
GB	ガードベスト
体	体力回復
C	スピードパック
S	セキュリティカード

※マップ上の矢印は、オススメの進行ルートを表す

ステージ1BOSS

はじめてのボスだけに、ビビらず速攻でしとめるよう。

いよいよボス戦だが、ステージ0だけあってたいしたことはない。バラバラと落下してくるクモに惑わされないように、どんどん倒せ。

基本的に**「ボスのすべての攻撃は、首をのけぞらせる前兆がある」**ことを覚えておけばいい。前兆が見えたら左右に移動だ。



首ののけぞりモーションからくる。端で誘って逆サイドへ移動



同じく端で誘って逆サイドへ。これは絶対くらいたくない攻撃



ザコは結構細めに処理していこう。端で中央に向かって撃て。

必見!!速攻パターン

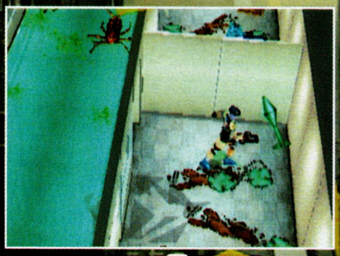
下準備

各シーンで少し述べたが、シーン1、シーン2にあるランチャーをストックしてボスまで持ってこよう。**ほかのサブ・カートリッジを取らないように注意。**

なお、シーン2のランチャーは速攻で取るか、右を大回りして取りにいくといいぞ。

実行せよ!!

さて、ここまでストックしてきたランチャーを、ボス戦が始まったら斜めの位置に移動して1発撃つ。そして少しショットを撃ったらもう1発、というふうに、少し間を空けて全弾使い切れば…ほら、ボスをあっという間に撃破可能というわけだ。



道中のランチャーを2つストックしてきて…



撃つ・発射の繰り返しで瞬殺が可能だ。

次号予告

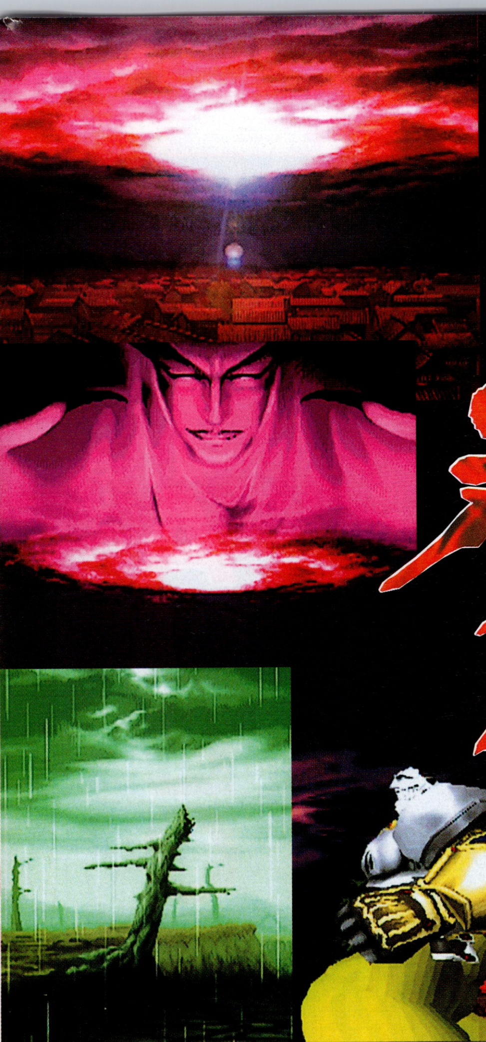
誰もがはまるSTAGE2ボスを徹底攻略! 期待して待ってくれ!

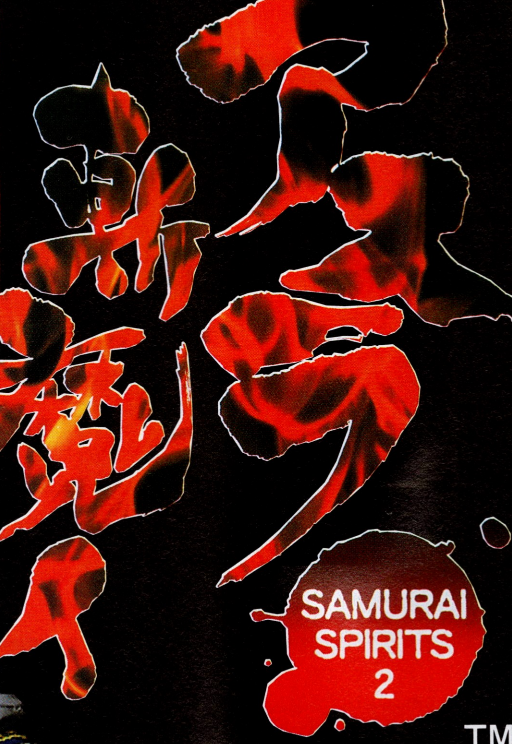




上写真と右写真のボス2体は慣れるまでが勝負。次号を待て！

P.S.MESSAGE S ハイスコア申請を受け付けているか否かがゲームごとに分からない。永パ、カンストなどで申請終了のゲーム、また、キャラ別集計や集計条件などを誌面で特集してほしい。／北海道　伊藤 剛君　◆時期はまだ未定ですが、現在進行中です。もうちょっと待っててください。（編集部）





「一撃必殺」の魅力再び！



TM

プレイ前、プレイ後にもう一度、操作法を一通りチェックしよう。「おいしい」ものを見落としているかも。

担当：ギィ

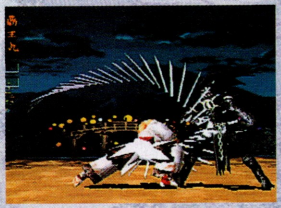
単発重視！

どちらかといえばコンビネーションや空中連続技重視の3D格闘的な闘いが重視された前作に対し、「アスラ斬魔伝」では間合いを測りつつ、単体の技1つ1つを吟味して闘う、いわば2D時代のサムスピ、具体的には「天草降臨」にシステム、プレイ感ともに近い。「3D格闘はちょっと…」と敬遠していたサムライプレイヤー諸君にお勧めだ。

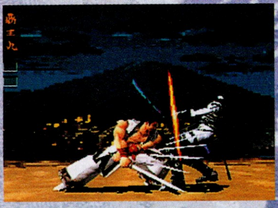
単体の技で忘れてはいけないのがレバー入れ技の存在だ。例えば覇王丸でB（強）ボタンを押しても、彼のステータスシンボルたる「斬鉄閃」は出ない。そこで➡+Bとやってみれば、そのリーチ！その体力の3分の1を奪う破壊力！そしてむやみに大きいスキとまごうことなき斬鉄閃！その他にもレバーとボタンの組み合わせによって、リーチが長い技、攻撃範囲が広く避けられにくい技、下段攻撃など様々なものがあるので、キャンセルの可/不可なども含めて、他のキャラでもいろいろ試して確認してみよう。

ただ、レバーとボタンは同時に入力するということに注意。なかには「⬊+ボタン」「⬇+ボタン」などといったコマンドの技があるので屈み技と混同しないように。

逆に「屈み中に⬊+ボタン」なんて技もキャラによってはあったりするのだ。



これぞ斬鉄閃！ときには秘奥義をも凌ぐ超破壊力。

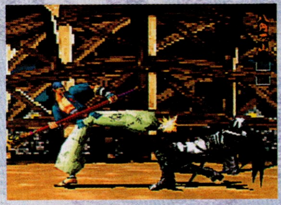


キャンセルもかかるし便利だが威力も迫力も今一つ。

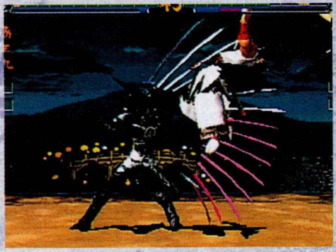
Cボタンの特殊攻撃

Cボタンの攻撃は判定が特殊なものが多い。立ち（ニュートラル）Cは屈みガード不可の中段攻撃で、屈みCはダウンを奪える攻撃になっている。その他レバー入れで出る技などは、リーチが短いものが多いが、出の早い技、ダウンを奪える技、浮かせることのできる技など様々。

レバー➡+Cの投げも忘れずに。投げはレバー前入れっぱなしでCボタンでもOKだ。



立ち（ニュートラル）Cは基本的に中段攻撃で



レバー入れCの中には浮かせ技などもあるのだ。

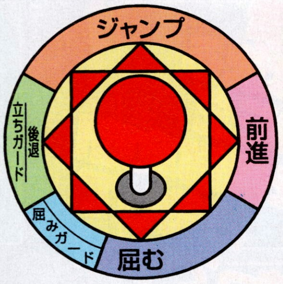


屈みCはたいていダウンを奪える下段攻撃だ。

基本操作

ボタン	A	B	C	D
	弱攻撃	強攻撃	特殊攻撃	ステップ移動

・D…奥避け
・⬇+D…手前避け
・➡+Dor➡➡…踏み込み
・⬅+Dor⬅⬅…引き込み



・踏み込みジャンプ：踏み込み中⬈（低空ジャンプ）
・S.C.S.発動（攻撃型）：C+D
・S.C.S.発動（弾き返し型）：➡+C+D（対上・中段）
⬇or⬊+C+D（対下段）
・怒り爆発：A+B+C（1試合1回）
・一閃：怒り爆発中にB+C+D（orA+B+C）
・共通投げ：➡+C後レバーニュートラル
・突き放し：➡+C後⬅or➡
・投げ抜け：（共通投げに対して）つかまれた瞬間にC
・弾き返し：攻撃HIT直前にガード
・追い打ち攻撃：相手ダウン時レバー下要素+A（近）orB（遠）
・受け身：地面に落ちる直前にいずれかのボタン
・体力回復：ダウン後D押しっ放し
・起き上がり攻撃：ダウン中A（中段）orB（下段）
・移動起き上がり：ダウン中➡（前）or⬅（後）or⬇（下）or⬆（奥）

投げ

投げは全キャラ共通のシステムで、まず➡+Cでつかみモーションが出る。見ての通りコマンドを入れてからつかむまでは若干の時間がかかる。

空中の相手はもちろん屈んでいる相手もつかむことはできない。ただし屈んでいても技を出していれば投げることができるので、固めからの投げと中段の2択や、ダッシュ投げなどはなかなか有効だ。

こうしてつかんだ後、すぐレバーをニュートラルに戻すとダメージを与えつつダウンを奪える共通投げになり、レバーを前入れっぱなしで突き放し(前方)、レバー後ろで突き放し（後方）の3種類に変化させることができる。

突き放しは相手にスキを生じさせることが可能で、特に突き放し（後方）は相手の背後を取ることができるが、意外と距離が遠く、今のところ一閃くらいしか確実に決まる攻撃はない。しかし今後の研究でいろいろ見つかるかも？

一部のキャラにあるコマンド投げや、移動投げも性質は➡+Cと同じだ。

また、➡+Cのつかみ、コマンド投げともに、相手の背後や側面からつかむと、それ専用の投げになってしまう。

移動投げはコマンド自体受け付けていないものが多い。

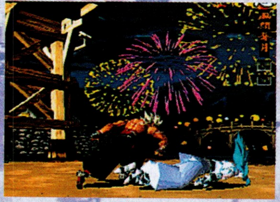
羅刹半蔵は、屈んでいる相手や、ダウンしている相手専用の投げ技なんてものを持っているぞ。


つかみ(➡+C)


突き崩し(➡)


共通投げ(ニュートラル)


引っぱり(⬅)


コマンド投げも側面、背面からだとこれになってしまう。


屈み状態を投げられるのは一部の専用技のみ。

投げ抜け

「共通投げに対してのみ」つかまれた瞬間にCボタンを押すことで投げをノーダメージで回避する事ができる。

「共通投げ」を強調したのは、突き放しに対しては投げ抜けができないためだ。もちろん、コマンド投げや走り投げ、背後／側面投げもだめ。

ちなみに投げ判定同士がぶつかり合うと、相殺し合ってお互いに吹っ飛び、ダウンする（ダメージは受けない）。

踏み込み・退き込み・避け

フリーランニングで自由に走り回れた前作と違い、今回は基本的に前方向への「踏み込み」後方への「退き込み」の2方向で、「踏み込み」のみ、レバーを前に入れ続けることで走ることができる。

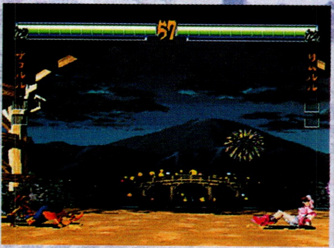


レバー入れっ放しで走る。走りから投げを狙え。

踏み込み、走りのホーミング性能は非常に高く、避けを完全に追尾するぞ。また、踏み込み直後にA or B or Cいずれかの攻撃ボタンで、踏み込み攻撃が出せる。走ってからならそのまま通常の攻撃や投げになり、踏み込み攻撃にはならない。


踏み込み攻撃は➡➡+ボタンというコマンドと考えたほうが出しやすい。

退き込みは2回連続して使うと、転んで尻餅をついてしまう。無限フィールドゆえの逃げ対策になっているのだ。


連続退き込みするとコケる。相手が怒り爆発していたら…。

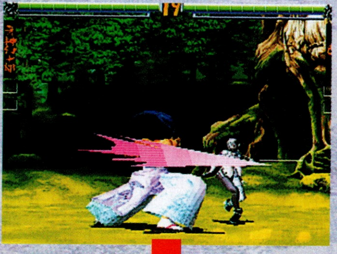
「避け」で反撃をたたき込め

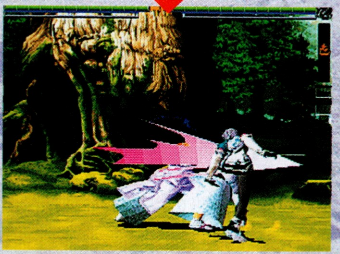
Dで画面奥方向へ、⬇+Dで画面手前方向へ、相手を中心に軸移動するのがこの「避け」だ。ただし3D格闘的に、「この技の回転方向は右回りだからこの場合…」なんて難しく考える必要はない。

避け能力はかなり高性能なので、「天草降臨」のときの「避け」や「回り込み」と同じ感覚で使っていける。

そのかわり避け自体にそれなりにスキがあるし、相手の振り向きも早いので、避け連発はスキを作るだけ。

リーチの長い相手に避けつつ接近を試みたり、大技狙いで避けつつ回り込み、大技で返して大ダメージを狙おう。


Dボタンで画面奥方向へ避け、性能は非常に高い。


⬇+Dで手前避け。奥避けとの性能差は皆無。

踏み込みジャンプ

比較的高く、飛距離の短いジャンプを持つキャラが多いが、踏み込み中前ジャンプをすることで、飛距離はそのまま に、低いジャンプになる。

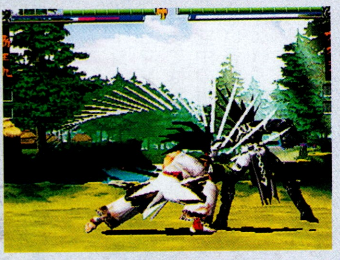
踏み込みという準備動作は必要だが、中段攻撃としても使える。攻めのためのジャンプはこれが基本だ。右京の昇りつばめなども、踏み込みジャンプから使っていく必要があるぞ。

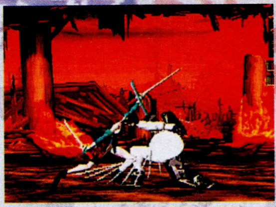

低く、速い踏み込みジャンプ。右京のみならず、リーチの短いキャラも必須だ。

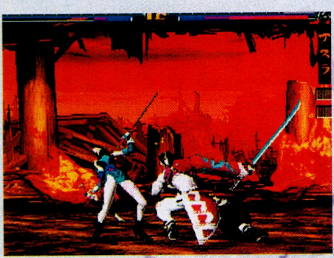
弾き返し

「相手の攻撃がヒットする直前にガード」というシンプルな操作ながらタイミングはかなりシビアで、読みで狙っていくのは難しい。もちろん、中段攻撃に対しては「直前立ちガード」下段攻撃に対しては「直前屈みガード」が必要だ。ちなみに、武器攻撃、蹴りなどの素手攻撃の別なくはじくことができる。
しかし、弾き返しが成功すれば、相手に非常に大きなスキを生じさせることができるので、大ダメージを見込める。
実は発動条件はレバーではなく、あくまで「直前ガード」なので、投げ（突き放し）のあとや、攻撃を空振り／ガードされた後など、レバーを後ろに入れているだけで、偶然に弾き返しになることも多い。
また、連続ガードになっている攻撃に対しては、レバーを前や上に入れると自動的に弾き返しが起こるぞ。
似たような効果を持つ、SCS（弾き型）との違いは、
・予備モーションがないので、隙間の少ない連携（SCS等）の割り込みに使える
・読みが外れてもガードになるだけなのでリスクが少ない
・弾き返し後の反撃が自在で大ダメージを見込める
という長所と、
・タイミングは一瞬。単発の技にはまず合わせられない
・ガードが前提なので、ガードできない攻撃（投げ、ガード不能技）などは弾けない
といった短所がある。


タイミングはシビアだが弾き返しに成功すれば、

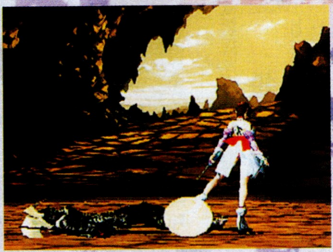

大きくひるむので大ダメージを与えるチャンス。


連続ガードになっているポイントは1発目ガード後、


レバーを前や上に入れるだけで弾き返しが起こる。

追い打ち

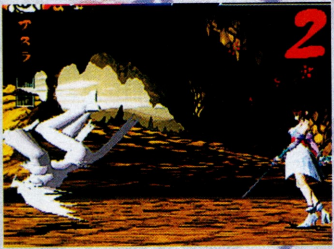
レバー下方向＋Aボタンで近距離、レバー下方向＋Bボタンで遠距離でダウンしている相手に追い打ち攻撃を仕掛けることができる。完全にダウンする前（吹っ飛び中）でも入力は受け付けているが、受け身もあるので注意したい。
ただし、受け身を恐れて追い打ちに行かないと、のんびりと体力回復されてしまうので、この辺は読み合いだ。
また、体力回復で寝ている相手を起き上がらせる効果も持つ。


近距離追い打ち攻撃。近けりゃこっち。

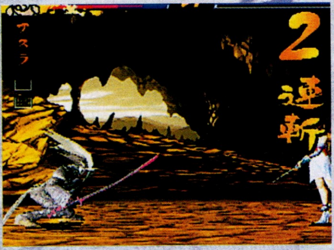

遠距離追い打ち攻撃。たいていはこれで事足りるはず。

受け身

ダウンする攻撃を受けた後、地面にたたきつけられる直前にいずれかのボタンを押すことで、身を翻し、ダウンせずにそのまま着地することができる。追い打ちを防ぐだけでなく、起き攻めを防ぐ意味もあるので重要だ。
ただし、受け身が取れるのはあくまでも、着地寸前。受け身によって空中連続技などを防ぐことはできないぞ。



着地寸前にボタンを押すと体が光り、身を翻し、

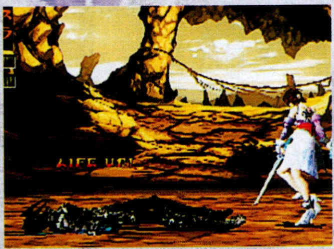


ダウンせずに着地する。ガード不能や投げには注意したい。

ダウン後の行動

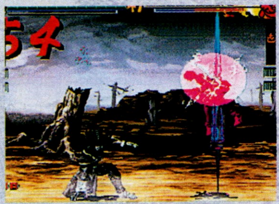
体力回復

通常、何もしなくともダウン後一定時間で起き上がるが、ダウン直後からDボタンを押しっぱなしにすることで、ダウン状態を維持して徐々に体力を回復させることができる。
とはいえ、体力回復が始まるまでかなりの時間がかかるうえ、回復率自体もかなり低いので実用度は低い。
しかし、受け身を警戒してダウン攻撃を出してこないようなら、狙ってみてもいいだろう。


Dを押している間はダウンしたまま体力回復を続ける。

移動起き上がり

ダウン中レバーを入れっぱなしにしておくことで、➡で前、⬅で後ろ、⬇で手前、⬆で奥方向に転がりながら起き上がることができる。特に後転の実用度はなかなか高い。
ただし、前転で相手の背後に回ることはできないぞ。



追い打ち以外にもダウン状態に当たる攻撃も多いので油断できない。

起き上がり攻撃

ダウン中、または起き上がり中にA or Bボタンで専用の起き上がり攻撃が出せる。Aボタンで中段攻撃、Bボタンで下段攻撃という点以外、リーチや判定などの性能はキャラによって千差万別だ。
起き上がり攻撃の強いキャラでも過信は禁物。避けでいとも簡単にかわされてしまうことも多い。


アスラの起き上がり攻撃はリーチが長い。これはAの中段で、


これがBの下段攻撃。性能はいいが避けには注意。

P.S.MESSAGE S ゲーメストの攻略記事って、同じゲームのキャラでも担当したライターさんによって全然形式が違いませんか？必殺技一つ一つの性質を解説してくれる人、連続技などのテクニック面の解説に重点を置いている人。記事としての難易度も変わってくるので、できれば書き方を統一してほしいの←

S・C・S・

サムライ・コンビネーション・システム

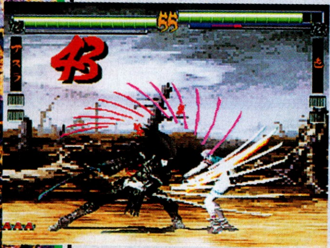
様々な分岐点を持つ連携攻撃だった前作のSCSと名前は同じだが、今回はすべて連続技になる全くの別物。ほぼ「天草降臨」の「連続斬り」と同じものだ。

SCS発動攻撃ヒット／ガード後、タイミング良くボタンを押していくことによって次々と攻撃をつなげていくことができる。途中で途切れてしまう、という人はタイミングが早すぎる場合がほとんど。下の表示を見ながら一つ一つボタンを押していこう。連続



SCS発動(攻撃型)

AAA



簡単で、実は威力が最も高いSCS。➡+Bの威力が低かったり、めぼしい連続技のないキャラにはおすすめ。

ガードではないがSCS発動（弾き返し型）で割り込めないポイントが多く、ガードされていてもなかなか効果的なシステムだ。

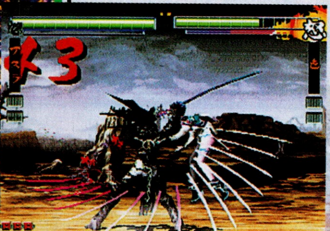
弾きからのSCS

SCS発動（弾き返し型）は相手の攻撃を受けないと発動しない当て身タイプ。上／中段用は下段攻撃を、下段用は上／中段攻撃を弾くことはできないが、投げやガード不能技は弾くことが可能。



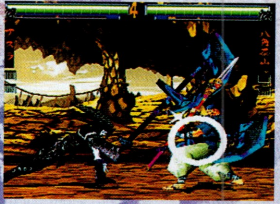
SCS発動(弾き型)

BBB



相手を浮かせることができ、キャンセルもかかる。必殺技や秘奥義につなげられるキャラにおすすめだ。

弾き後は基本的に攻撃型と同じSCSに移行する。



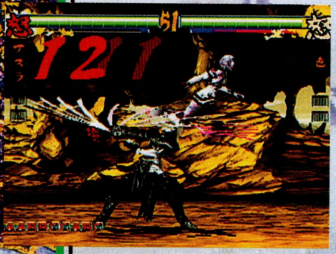
SCS発動（弾き返し型）は投げやガード不能すら弾くことができる。



ジャンプ攻撃には、対空専用の技が1発出てダウンを奪える。

SCS発動（弾き返し型）は弾き判定が出るまで一瞬のタイムラグがありSCSへの割り込みなどには使いにくく、外したときのスキもあるが、弾き判定の出ている時間が長いので狙って使いやすい。

10連 AABBCCABC



威力は低いがヒットさせると怒ることができる。ただし、ほぼ確実に相手が先に怒るのでその点には注意。

怒り・秘奥義・一閃

サムライといえば、怒りゲージ。攻撃を受けることによって溜まっていき、怒りMAXになると、全体的な攻撃力が上がり、必殺技のパワーアップ版「怒り必殺技」や、強力な「秘奥義」が使用可能になるのだ。

ただし、怒りMAX状態は、怒り必殺技を使うと持続時間が短くなり、秘奥義を使うと自動的に終了するので注意しよう。

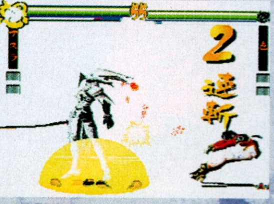


一閃！

地上にいるときであればいつでもABC同時押しで「怒り爆発」が可能。これは攻撃判定を持っており、攻撃をくらったときでも出せるので、連続技などを回避するのにも使える。

怒り爆発後は、怒りゲージが「怒り爆発ゲージ」に変化。時間と共に減って行く。この間は怒りMAX状態とほぼ同じで、さらにパワーアップの度合いが大きく、怒り必殺技、秘奥義はもちろん、それに加えて最終奥義ともいえる「一閃」が1度だけ使えるようになるのだ。

「一閃」の攻撃力は怒り爆発ゲージの残量に比例し、怒り爆発ゲージの長さは、怒り爆発時に受けていたダメージに比例する。つまり、残り体力が少ないとき（さらに言えば怒りMAX時）に怒り爆発。できるだけ速やかに一閃へと繋げばすさまじい破壊力を見せつける。ただし、一閃、怒り爆発ともに使えるのは1試合に1回で、それ以降は怒ることもできないので、その一瞬に神経を集中しよう。



地上にいればいつでも爆発OK。連続技を回避しよう。



そして速やかに一閃へ。ゲージの長さで威力が段違いだぞ。

P.S.MESSAGE S →ですが。／東京都　P.N.猫ポコ？君　◆キャラクター別に全キャラ載っているような場合は、できるだけ統一していくようにしたいと思います。キャラ別の深い攻略はそのキャラなりの個性と、ライターの攻略思想を生かすための書き方の違いを楽しんでください。（ぜんじ）



※画面写真及び記事内容は開発中のもので、改良のため仕様が変更される場合があります。 ブラッディロア2

担当：GED

やはり使えたラスボスの「ガドウ」！まだ隠しキャラはいるのか？

早いところでは、CPU戦のラスボスとして登場する「ガドウ」がプレイヤーとして登場しているお店もあるんじゃないかな!?

今回は、ウワサの隠しキャラ「ガドウ」の紹介からいってみよう。前作と違っている部分も多いので要チェックだ。

ガドウストーリー

ガドウにとって復讐の戦いでしかなかったタイロン社との対決は、思いもよらぬ影響を世界にもたらした。「獣人」の存在が周知の事実となったことによる、偏見と差別の始まり。同胞であるはずの人間と獣人が憎しみあう、悲惨な状況は自分の責任なのか。ガドウは苦悩する…。

ヒートキャプチャーから2択を仕掛けろ

まずは、コマンド技（いわゆる必殺技）から見てみよう。

● ⇩⇘⇨＋P

突進し、ラリアットをくらわすようなモーションからそのままキャッチする。中段で、獣化時のみガードブレイク属性を持つ。

ヒット後は、追加コマンドによる派生が可能で、Kは中段、⇩Kは下段となっている。この場合、相手側はヒートキャプチャーの演出中に上ガードか下ガード操作をしておかなければならず、レバガチャなどで暴れていた場合はカウンターヒットとなる。



⇩⇘⇨Pのヒット後は、一方的に選択を迫るチャンス！



K（中段）がカウンターヒットすると浮かせられるぞ。



⇩K（下段）でよろけさせたら、さらに連携を仕掛けるべし！

追加入力なしだと、確定ダメージとしては他の2種よりもわずかに上だが、中段や下段の選択を迫ったほうがその後の展開が有利になる。流れ重視で攻め立てよう。

● ⇩⇙⇦＋P

大きな溜めモーションから渾身の突きをくらわす、中段のブレイク技。

マーベルの同コマンド技と同じく攻撃力が高いので、立ちガードを誘いやすい。これでプレッシャーをかけ、途中止めから下段などに移行するのも有効だ。

● ⇩⇘⇨＋K

蹴り上げからすばやく足を振り下ろす中段で、ヒット時によろけ効果あり。

タイミングは難しいが、2打目の前に途中止めができるということも覚えておこう。

● ⇩⇙⇦＋K

後ろ回し蹴りを繰り出すガードアタック属性の中段で、ヒット時によろけ効果がある。

⇨Pの追加入力でエルボーへと派生する。これはガードブレイク属性の中段で、ガー





コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。矢印はレバー方向をさします。Pはパンチボタンを、KはキックボタンをBはビーストボタンをGはガードボタンを表します。
□…人間時獣人時共通のキャンセルポイントです。
◇…獣人時のみ可能なキャンセルポイントです。
表のピンク部分（表の一番下）がビーストドライブのコマンドです。

ライジングホームページ
http://www. RAIZING.CO.JP/

ドアタックのガード後に手を出してくる相手に効果的だ。

● ⇩⇘⇨＋B

相手に跳びかかり、噛みつく技で、ガードブレイクの中段攻撃。威力は高いが隙も大きいので注意してほしい。コマンド表にもあるように、⇘Bからの派生技としても使える。

● ⇩⇙⇦＋B

下から大きく腕を振り上げる技で、ガードブレイク属性の中段。ノーマルヒットで浮き、カウンターだときりもみになるので、空中コンボ狙いで使っていこう。ガードされても意外と隙は少ない。

● ⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦＋B

上空高く打ち上げ、落ちてきた相手を裏拳で壁に吹っ飛ばすビーストドライブ。ガードブレイク属性の中段で、リーチは短いが意外と出は早い。至近距離での返し技にも使える。



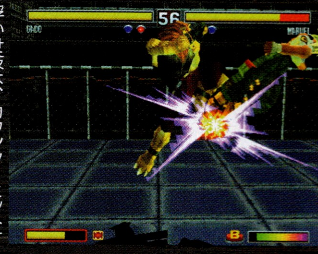
⇩⇙⇦K後に手を出す相手には、⇨Pのエルボーをくらわせてやろう。

連携&空中コンボ

立ち技でもっとも出の早い攻撃はB。立ちPは意外と遅い（出は遅めだが、硬化は短い）ので注意してほしい。Bの2打目にキャンセルが可能なのもポイント。

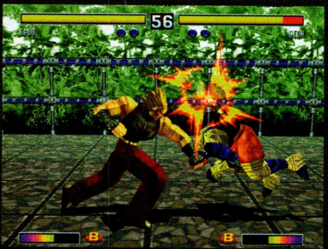
BBの2打目や⇨P⇨P⇨Pの2、3打目、⇦PPの2打目などにキャンセルをかけ、そこからの「途中止め」を中心とした連携を組み立てていくといい。

浮かせ技となるのは、カウンターヒット時の⇨⇨KやPP⇨K、⇩⇙⇦＋B、伏せからのPPやKなど。背後投げの後も空中コンボが狙えるぞ。ただし、どれも獣化していないと浮きが低い点に注意。



浮かせ技は、カウンターヒットするときりもみ（受け身不可）になるものが多い。

浮かせたら、KKKやKK⇨KKだけでも6割以上のダメージが与えられるが、PP⇨Kなどで浮かせ直しを狙ったり、BBキャンセルからコマンド技を狙っていくのも面白い。Bは出が早いので、拾いやすいというのも大きな利点だ。



⇦PPの2打目がカウンターヒットすると「叩きつけ」になる。



キャンセル⇩⇙⇦Bでバウンド中を拾い、浮かせることもできるぞ。

ⓅⓅ⇨Ⓚ	ショットガンコンビネーションドライブ
⇨Ⓟ⇨🄿⇨🄿	トマホークバスター
⇘Ⓟ⇩Ⓚ	シェルスラッシュ
ⓀⓀⓀ	トルーパーコンビネーション
⇨ⓀⓀⓀ	スカイランチャーストライク
Ⓑ◇ⒷⒷ	トリプルスクラッチ
⇨Ⓑ◇Ⓑ	デストロイスクラッチ
ⓅⓅ⇨Ⓟ	ヘビーウエイトショットガンG
⇨ⓅⓀ	トマホークドライブ
⇩⬇ⓅⓅ	サイトブレイク
ⓀⓀ⇨ⓀⓀⓀ	コマンドエッジコンビネーション ハイ
⇨Ⓚ⇩ⓀⓀ	グランドランチャーストライク
Ⓚ⇦Ⓟ🄿	ヒートブラスターツイン
⇨Ⓑ⇩Ⓑ	ブラインドスクラッチ
⇘Ⓟ⇨Ⓑ◇Ⓑ	ライトニングスクラッチ
⇘Ⓑ⇩⇘⇨Ⓑ	ブラッディレイジ
Ⓚ⇦Ⓟ🄿Ⓑ⇨ⓀⓀⓀ	ヒートブラスト スカイランチャーストライク
⇩⇘⇨Ⓟ（ヒット時）Ⓚ	ヒートキャプチャー ミドルキック
⇩⇘⇨Ⓟ（ヒット時）⬇Ⓚ	ヒートキャプチャー ローキック
⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦Ⓑ	G−キャノン



BAKURYU

ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	螺旋流影刃
ⓅⓅⓀⓀ	連刀落刃脚
ⓅⓀ🄺⇨Ⓚ⇦Ⓚ⇧Ⓟ	連牙落槌月影返り
⇘ⓅⓀ	流影日輪脚
⇘Ⓚ🄺🄺	裂迅雪崩蹴り
⇨⇨ⓀⓀⓀ	疾風三日月落とし
⇨Ⓚ⇦Ⓚ⇧Ⓟ	月影返り
⇩⬇ⓀⓀ	落雷
Ⓑ◇ⒷⒷ	毒爪影斬撃
⇨Ⓑ◇ⒷⒷⒷⒷ	毒爪爆銃連撃
⇩⇘⇨Ⓟ（空中打撃投げ）	雷光飯綱落とし
⇩⇘⇨Ⓚ（敵背後に出現）	煙幕弾
⇩⇙⇦Ⓚ（空中に出現）	煙陣螺旋脚
⇩⇙⇦Ⓟ（後Ⓖで途中やめ）	硬気流撃破
⇩⇙⇦Ⓑ（浮かし技）	昇天掻き上げ
⇘Ⓚ⇩Ⓚ	裂迅草擂り蹴り
ⒷⒷ⇩Ⓑ	連掻き転倒砲
ⓅⓅⓅⓅⒷ◇ⒷⒷ	毒爪螺旋影斬撃
ⓅⓅⓅⓅ⇩⇘⇨Ⓟ	螺旋斬飯綱落とし
⇦⇨⇦⇙⇩⇘⇨Ⓑ	分身火炎地獄

「よろけ」や「背後」から浮かせるのだ!

スピーディーかつトリッキーな連携が可能なバクリュウは、空中コンボもお手のもの。

浮かせる手段としてはカウンターの⇙Bや⇩⇙⇦Bなどがあるが、積極的に使っていきたいのが、⇨K⇦KやPKK⇨K⇦Kの「⇦K（中段）」。これは、⇨Kのカウンターからつなげた場合や、⇦Kにディレイをかけてカウンターをとった場合に浮かせることができる。手堅くガードするようなら、追加入力の⇧Pで背後に回ったり、⇘K⇩K（下段）を繰り出すといい。ちなみに、⇘K⇩Kは、⇘入れっぱなしでKKでもOK。



⇨K⇦Kのディレイでカウンターを狙え！怖くて手を出さなくなったらしめたもの。

⇨K⇩K⇧Pやキャンセル⇩⇘⇨K、などで相手の背後をとった場合は、⇨⇨KKや⇨BBBBBなどで浮かせを狙っていこう。

伏せPや⇦Pがカウンターヒットしたり、⇦Bがライトガードやしゃがみ状態にノーマルヒットするとよろけるので、そこを⇨⇨KKで浮かせよう。よろけ状態なら、⇨⇨K単発で浮かせることもできるが、⇨⇨KKのほうが少し浮きが高いぞ。

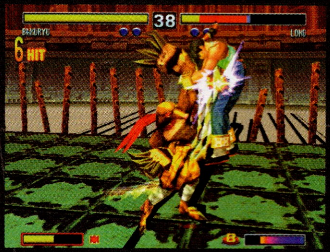
伏せKKの1打目がカウンターだと2打目までつながり、2打目にキャンセルをかければバウンド中の相手を拾うことができる。⇩⇘⇨Bで爪を突き刺したり、⇩⇙⇦Bで浮かせることもできるぞ。浮かせた後に伏せKKを狙うことも可能だ。

浮かせた後は、直接⇩⇘⇨PやPPPP⇩⇘⇨P、PPBB⇩⇘⇨Pなどを狙っていこう。⇨BBBBや⇨KKを使った浮かせ直しも効果的だ。

個々のダメージは小さくとも手数が多く、回避もされづらいという特徴を持つ。浮かせた後にいろいろ楽しめるのが、バクリュウの大きな魅力といえるだろう。



よろけさせたら空中コンボのチャンス！⇨⇨Kや⇨⇨KKで浮かせてやろう。



毒爪爆銃連撃で浮かせ直すこともできるぞ。



格好良く飯綱落としで締めとく!?ガードしてるようなら空中投げもいいぞ。

魚太郎もフィーバー！



今回は、序盤の関門となるステージ2と3を徹底的に攻略。
加えて、隠し機体として「魚太郎」が登場することも発覚。
さぁ、この異様なノリと世界観ににキミはついていけるかな？

担当：KMT

衝撃の事実！

隠し機体に魚太郎登場！



今回、この弾銃フィーバロンで、隠し機体として同社のパズルゲーム「魚ポコ」の主人公、魚太郎（うおたろう）が使えることが判明した。この魚太郎、パワフルショットとボムは使えないが、Bボタンでショットの撃ち分けをすることが可能（3タイプ）で、自機の移動スピードも異常なまでに速い。実はこの魚太郎、かなり稼げる機体なのかもしれない!?



魚太郎　出現コマンド

コイン投入後、
「PRESS 1P OR 2P START BUTTON」と
表示されているときに、
レバー↓↑→←↑↓←→と入力（成功すると〝みゃー〟と鳴き声が聞こえる）。
タイムアタックモードで魚太郎を使用したい場合は、上記のコマンド入力後、A＋Bボタン同時押しでスタート。

STAGE 2

ステージ2は、それほど難度が高くないので、さすがにこの面で詰まっている人は少ないと思う。しかし「確実にノーミスで抜けられるか？」と問われると自信を持って「YES！」と答えられる人は意外に少ないはず。そこで、ステージ2をノーミスで抜けるためにも、左の写真でも紹介している、次の4カ所のポイントに特に注意してプレイするようにしよう。

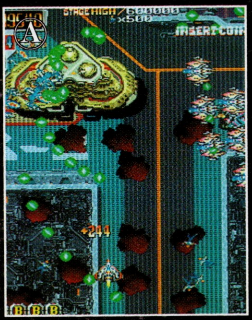
●2台目の大型戦車（写真Ⓐ）
ステージ序盤から中盤にかけて、2台の大型戦車が出現するのだが、2台目の大型戦車が出現する場所では大量のザコが絡むのでミスしやすい。安全に抜けるためには、ザコに構わず、最優先で大型戦車を破壊することが重要だ。

●中型機×4（写真Ⓑ）
中ボス破壊後に出現する中型機の4機編隊は、ステージ2における最大の難所。画面左側で前方の中型機を撃ちつつ敵弾を引きつけ、前方の2機を撃ったら、一気に画面右側に動いて敵弾を避けるようにしよう。

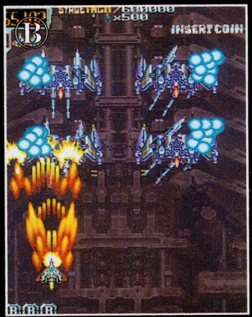
●中型機×6（写真Ⓒ）
前述の中型機4機編隊の直後に出現する中型機6機編隊は、画面端から横に移動しながら撃つのが基本。1セット目は1機目が画面右側に出現するので、画面右側から左に移動しながら撃ち、2セット目は1機目が画面左側に出現するので、画面左側から右に移動しながら撃つようにしよう。
なお、途中で中型機に弾を撃たれることになるが、中型機が撃ってくる4WAYは自機を動かさなければ当たらない。中型機に弾を撃たれ始めたら、自機を動かすのを止め、敵弾をやり過ごすようにしよう（ただし、自機を狙って飛んでくる緑色のツインレーザーだけはしっかりと避けること）。

●レール砲地帯（写真Ⓓ）
ボス直前のこの場所は、そんなに難しい場所ではない。しかし、レール砲が撃ってくる弾とザコが撃ってくる弾で、画面内の敵弾の量が多くなるため、タコミスしやすい。十分に注意しよう。

ステージ2要注意ポイント



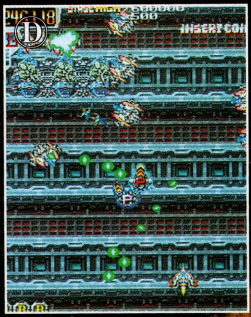
ザコに気を取られず、速攻で大型戦車を破壊するようにしよう。



出現直後に自機を狙って撃ってくる緑色のツインレーザーにも要注意！



中型機の出すサイボーグ兵士を無視してしまえば、実はそんなに難しくない。



レール砲が撃ってくる弾は結構速いので、十分注意しよう。

VSボス

このボスで注意したいのは、最終形態で撃ってくる緑弾バラまき攻撃（左の写真の攻撃）。緑弾の弾速が速いため、きつい攻撃だと思われがちだが、実は大した攻撃ではない。弾をよく見て、自機のところに飛んできた弾だけを避けるようにすれば、問題なく避けられるはずだ。弾の速さにビビって自機をふらふらと動かしてしまうと、かえって危険だぞ。



弾の速さに惑わされず、冷静に対処するようにしよう。

タイムアタックモード強制終了の方法について

タイムアタックモードプレイ中に、A＋Bボタンを押したまま、レバーを「下下上上　下上上下　下上下　下上上下」と入力。これでタイムアタックモードはリセットされます。

STAGE 3

ザコなどの攻撃も厳しくなるステージ3は、最初の壁となるステージ。発売後2週間という時期から見て、このステージでつまずいている人も多いことだろう。

だが、次の4カ所のポイントに注意しつつ、ボンバーも有効に活用してプレイすれば、このステージをクリアすることはもちろん、ノーミスで抜けることもそんなに難しいことではないぞ。

●中型戦艦地帯（写真Ⓔ）

ステージ開始直後の中型戦艦が出現する場所では、中型戦艦の攻撃よりもザコの撃ってくる弾のほうがやっかい。ザコをきっちりと処理してから中型戦艦を撃ち込むようにしないと、つまらないミスをすることになりかねない。十分に注意しよう。

●ハッチ砲台地帯（写真Ⓕ）

陸地（？）にさしかかると、すぐにハッチ砲台地帯となる。ここではハッチ砲台が撃ってくる弾に気をつけるのはもちろんのこと、ハッチ砲台の直後に出現する2台の中型戦車に注意。2台の中型戦車に同時に弾を撃たれると、非常にきつくなってしまうので、必ずどちらか一方だけでも弾を撃ってくる前に破壊するようにすること。もちろん、そのためにはハッチ砲台を速攻で破壊しておかなくてはならないぞ。

●復活砲台地帯（写真Ⓖ）

ハッチ砲台地帯の直後の場所となる復活砲台地帯。ステージ3最大の難所ともいえるこの場所は、左右に設置されている復活する砲台を破壊すればするほどきつくなる仕組みになっている。

というのも、砲台は出現or復活した直後に必ず弾を撃つようになっており、砲台を破壊すればするほど余計に弾を撃たれてしまうのだ。

そのため、ここではショットを撃つのを止め、砲台を破壊しないようにするのが賢い選択。砲台は出現or復活した直後に必ず弾を撃ってくるが、出現or復活した直後以外には全く弾を撃ってこないので、砲台さえ破壊しなければ実は簡単にこの場所を抜けることができるのだ。

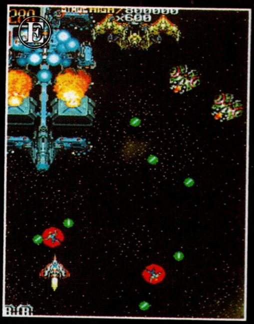
●回転ザコ地帯（写真H）

このステージ最後の難所となるのが、ボス前の回転ザコ地帯。ここでは、画面の左右から現れる回転ザコを速攻で破壊していくことが重要。破壊が遅れると、回転ザコに青弾をバラまかれる（非常に危険！）ので、注意しよう。

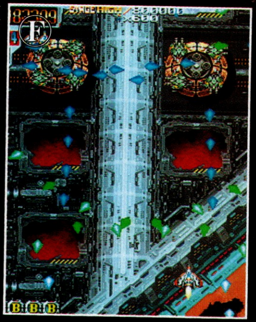
なお途中で出現する大型戦車は、第1形態時にバラまいてくる青弾がかなり危険。出現したらすぐに撃ち込み、速攻で第2形態にすること。第2形態にしてしまえば、大型戦車は5or6WAYを連射してくるだけなので、かなり楽になる。左右から出現する回転ザコを撃ちつつ一気に破壊してしまおう。

この場所は、ステージ3の中で最終的に最もミス率が高くなる場所なので（復活砲台地帯は慣れてしまえば問題ないので）、毎回ボムを使ってもいいくらいだ。

ステージ3要注意ポイント



3WAYを撃ってくるザコには特に注意！素早く処理し、弾を撃たせないように。



直前のハッチ砲台を素早く破壊し、どちらか一方の中型戦車を速攻で破壊だ。



左右の砲台は破壊すればするほど弾を撃ってくる。ショットを撃たずに抜けよう。



回転ザコの処理が遅れると、あっという間に敵弾に追いつめられてしまうぞ。

VSボス

ステージ3ボスは、厳しい攻撃が多く、なかなかの強敵。特にパーツA（左の写真参照）を破壊した後に撃ってくる、巨大円盤には多くのプレイヤーが苦しめられていることだろう。

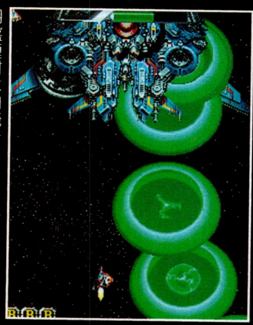
巨大円盤は、まず1発ずつ自機を狙って飛んでくるのだが、このとき画面一番下で避けようとすると、そのうち避けきれなくなってしまう（巨大円盤は発射後徐々に加速してくる&発射する間隔が短くなるため）。画面前のほうで左右に小刻みに動いて避けるようにしよう。

巨大円盤連射モードは、スペースの広いほうへと少しずつ自機を動かすようにすれば、問題なく避けられるはずだ。

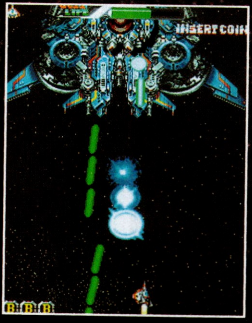
このほかでは、巨大円盤攻撃のあとにくる、狙撃レーザー＋青いプラズマ弾による攻撃がいやらしい。ポイントは、ボスの正面を横切るときと、画面端での切り返し。どちらの場合も、迷わず一気に自機を動かすことが重要だ。



3速以上なら画面一番下でも避けきれるが、2速以下だとかなり厳しい。

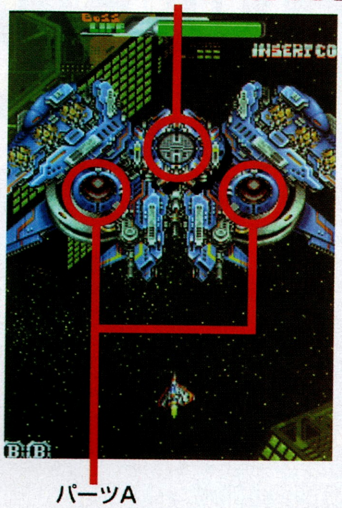


円盤連射は自機をちょっとずつ動かせばOK。画面端に追いつめられないように。



自機をちょっとずつ動かして避ける。正面を通るときは青いプラズマ弾に注意だ。

ステージ3ボス弱点



まずはこの2箇所を破壊しよう！



担当：GED

クリアならミクラス稼ぐならスレイブ!? レベル35、40、45の攻略に加え、スレイブの使用法を公開！

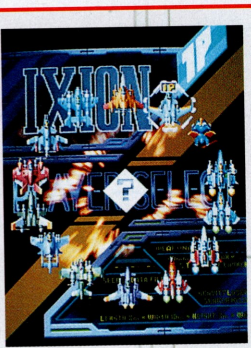
ついに公開！ スレイブ使用法！

長らくお待たせしました。すでに大人気（笑）の隠し機体「スレイブ」の使用法、ついに公開だ。

> **スレイブ&フェアリーコマンド**
>
> コインを投入し、ボムボタンを押しながらスタートする。機体セレクト時に好きな機体に合わせて決定すればミクラスになる。ただし、ミクラスに合わせて決定するとフェアリーになる。



タイトル画面で、ボムボタンを押しながらスタート！



ここで選ぶ機体によって、移動スピードとボムの性質が決まる。

自分好みのスピードに、

●ショット

広範囲をカバーする5WAYショットを装備。弾切れを起こさない驚異の連射力も魅力だ。優れたセミオート連射機能のため、「手連でも連射付きと同等の連射が可能」というのもうれしい。

ただ、個々のショット自体は決して強力ではないので、被弾面積の小さいボスなどには接近して撃ち込む工夫も必要になってくる。

●移動スピード

機体セレクト時に選んだ機体と同じスピードを有する。つまり、自分の好みのスピードに設定できるということだ。

ボーナスが取りやすく、勲章の回収もスピーディーに行える高速機を選ぶのが理想だが、当然ながら制御できないと意味がない。自分の腕に合ったスピードを選ぼう。

ちなみに、高速機体トップ3は、

1位…ジャッジスピア
2位…イクシオン
3位…ヘルダイバー

となっている。

●ボム

ボムの性質も、元となった機体の性能を受け継ぐ。

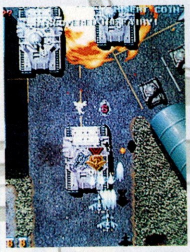
使いやすいのは、ノーマルタイプのボム「フォトンブラスター」。すぐにボタンを離せば瞬時に炸裂し、押しっぱなしで遠くに投下することもできるからだ。

発生に時間がかかる、ジャッジスピアやライデンmkⅡのボムは、緊急回避には不向きなので避けたほうが無難だ。

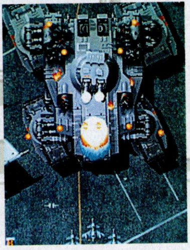
フォトンブラスターを装備し、もっともスピードが速いスレイブは、イクシオンベースのスレイブ。稼ぎプレイにも向いているオススメ仕様だ。

スピードではジャッジスピアベースのほうが上回るが、ボム性能を考慮してパス。





遠くに落とせると各種ボーナスも取りやすい。稼ぎにも向いているぞ。



炸裂前の直進中のボムにも弾消し能力&攻撃力がある。



ワイドショットを超連射！やられ判定も小さいぞ。

やはりあった電源ランク、

電源ランクとは、「稼働時間によって、どんどん蓄積されていく難度」のこと。

いったん電源を切れば初期難度に戻るものの、あまり頻繁にプチプチやっていると基板に負担がかかり、故障の原因にもなってしまうという難点がある。

理想的なのは、ソフトリセットスイッチ（レバーの上下左右同時入力ボタン）を付けてもらい、それを3秒以上押し続けてリセットすること。これなら基板に負担をかけず、電源を切ったのと同様の効果が得られるからだ。

ただ、設置にはお店の協力が必要なので、理解ある店員さんに恵まれている場合のみ有効な手段だ。

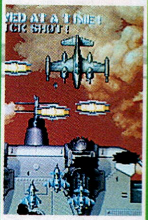
ROUND5 初等教練 Level 35

シミュレーションレベル35は、初等教練の最終面。
ノーコンティニューの場合、レベル20で勲章や敵機を多く逃していない限りこの面にくることはまずないが、念のためフォローしておこう。

隠しボーナス

●クイックショットの対象敵機は中型機のみで、「MA6」と「LA5」の2機種。

MA6



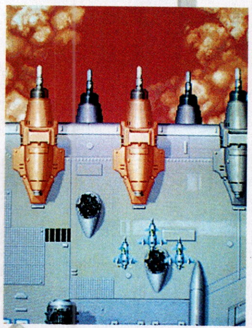
3000点→3万点

LA5

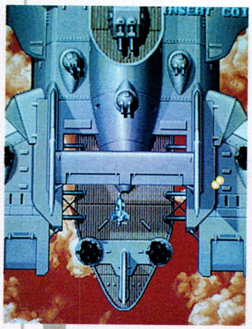


1万点→10万点

●ボスのリムエンジンを2つ同時に破壊すると10万点。
●ボスのフロントプロペラを3つ同時に破壊すると10万点。
●ボスの大砲塔を2つ同時に破壊すると10万点。
●ボスの小砲塔を2つ同時に破壊すると10万点。ただし、1カ所だけ3つ同時破壊でなければならない場所もあり。

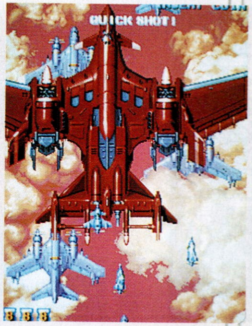


プロペラの動力部は3つ同時破壊でボーナス。小砲塔の破壊時に撃ち込み過ぎないように。



「WARNING」直後の3つ並んだ小砲塔だけは、3つ同時破壊でボーナス。

●中ボスの翼機銃を2つ同時に破壊すると10万点。

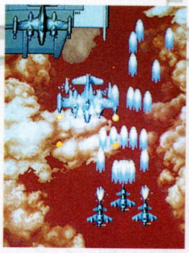


巨鳥のようなフォルムを持つ、なつかしのボスキャラ。同時破壊対象は翼機銃だ。

スタート直後にいきなりボス!?

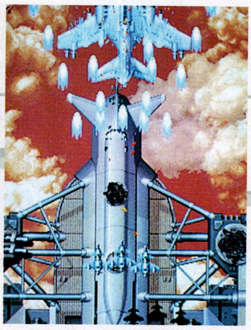
スタート直後のザコ編隊が途切れたと思ったらいきなりボスが登場するが、いわゆる「ボス戦」となるのは最後の中心部のシーンのみで、それまでは超巨大なボスの周囲をまわり、エンジンや砲塔を破壊していくことになる。ただ、ボス戦の直前には中ボスも控えているので注意してほしい。

ザコ編隊が途切れ、ボスの尾翼が見えたと思ったら、すぐに画面上部からMA6のラッシュが始まる。突進スピードが速く、撃ってくる弾も見づらいが、絶対に正面にしか撃たないことを覚えておけば、かなり楽になるはず。撃つ場合は、真正面で迎え撃つか、1回弾を撃った後に正面へ入ろう。



中途半端にずらして撃ち込むのがもっとも危険！

ボスのコクピット付近のシーンでは、LA5と大砲塔との混合攻撃に注意。ボムに余裕があればLA5に1発使ってしまうことをオススメする。残しておきたいのはラスボス用の2発だけなので、3つ以上なら使ってもかまわない。
LA5に弾を撃たれてもかまわないなら、左端に見えている大型砲塔を先に破壊してからLA5を処理しよう。

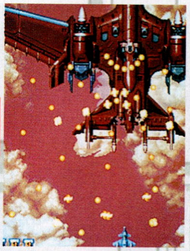


コクピット付近のLA5は、出現と同時にボムを使ってしまえば楽。

他のシーンでは、「小型砲塔と大型砲塔には重なっていれば安全」ということさえ覚えておけば、特に問題ないだろう。
このラウンドが最後なので、ボムに余裕があるなら危ない場所で惜しまず使っていこう。惜しむ必要はどこにもないぞ。

中ボス

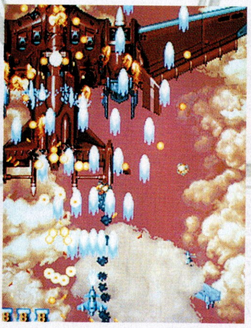
まず正面で撃ち込み、ボスが弾を撃ち始めたら徐々に横へ。
弾が途切れたら、今度は正面に連射弾を撃ちながら横へ移動するので、それに合わせて正面から少しズレた位置をキープしつつ撃ち込む。画面端に追いつめられても、ちゃんと機体分の隙間は残されるので怖がらないように。
ここまでしっかり撃ち込んでいれば、これで第2形態になるはず。
第2形態になると、全方位弾と自機を狙う弾の混合攻撃がくるが、正面から少しずれた位置に構え、狙い弾だけを見て少しずつかわせば、すぐにボスは破壊できる。



どれも狙い弾なので、少しずつ横へ動けばいいだけ。



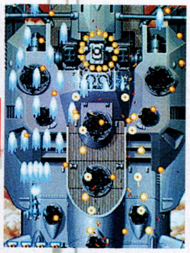
正面のすぐ脇で撃ち込みつつ、ボスと共に横へ。



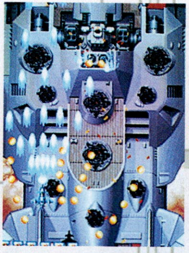
第2形態は、狙い弾をなるべく少ない動きでかわそう。

ラスボス

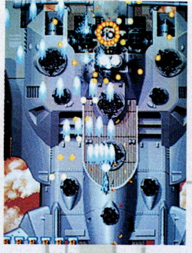
第1形態は写真1と2の繰り返しなので、平行弾の外側でかわすことにさえ気を付ければ問題ない。第2、第3形態は、それぞれボムを1発ずつ使って超安定クリア。ショットがすべて当たるように接近して撃ち込めば、あっけなくボスは破壊できるはずだ。



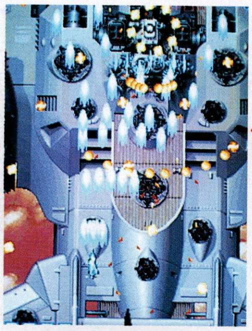
1：真下への平行弾は外側でかわそう。



2：少し斜めに撃たせ、この隙間でかわす。



3：連射弾を斜めに撃たせ、正面に回り込んでボム＋撃ち込みで一気に第3形態へ。



4：第3形態もボム＋撃ち込みで終了。追いつめられる前に計画的に使ってしまおう。

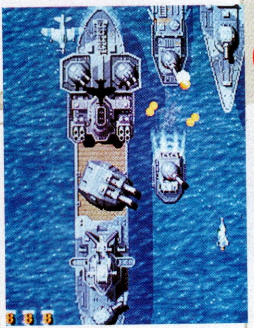
ROUND5 中等教練 Level 40

隠しボーナス

●LG3の艦橋と煙突を同時に破壊すると10万点。

LG3には、艦橋と煙突の間に主砲が設置されているものと、艦橋と煙突が隣り合わせになっているものの2タイプが存在する。

LG3



●LA7が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

LA7は、クイックショットを取るとさらに出現する（一定座標まで）。このクイックショットを3回以上取ると終盤でLA2が1機出現し、6回以上取ると2機出現する。

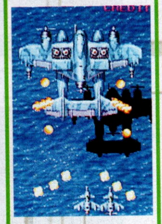
●LA2が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

●ボスの小砲塔を2つ同時に破壊すると10万点。

●ボスのシャッター砲を2つ同時に破壊すると10万点。

●ボスのエンジンを2つ同時に破壊すると10万点。

LA7

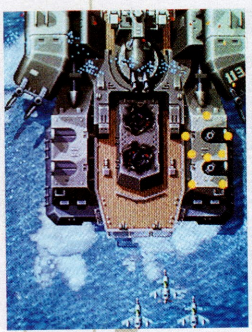


1万点→10万点

LA2



1万点→10万点



シャッター砲は、同時に開く2門が同時破壊の対象。

自分の腕と相談して破壊法を選択すべし

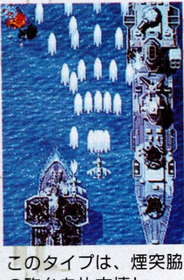
このラウンドは、LG3との戦闘がメインとなる。

LG3は艦橋が弱点で、これさえ破壊してしまえばすべての設備（砲塔や煙突など）が誘爆することを覚えておこう。とにかくクリア重視で進むなら、艦橋を優先して破壊してしまえば道中はまったく問題ないはず。

同時破壊を狙わないまでも勲章だけはしっかり回収したい場合は、「煙突→艦橋」の順に破壊すること。なぜなら、誘爆させた場合は、煙突から勲章が出ないからだ。

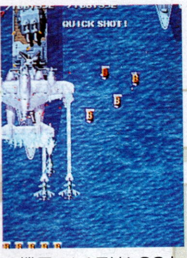
同時破壊を狙う場合は、思い切って接近し、艦橋と煙突を続けざまに破壊してしまおう。艦橋を先に破壊しても、誘爆までは少し余裕があるので、一気に破壊してしまえばOK。このとき、「艦橋は硬く、煙突は柔らかい」という耐久力の差を意識して撃ち込むことが大切だ。

同時破壊が狙いやすいのは、艦橋のすぐ上に煙突があるタイプ。艦橋と煙突の間に主砲が付いているタイプは、まず主砲を壊してしまうといい。主砲が撃った直後のスキを突き、重なってさっさと破壊してしまおう。



このタイプは、煙突脇の砲台を片方壊し、一気に重なりにいこう。

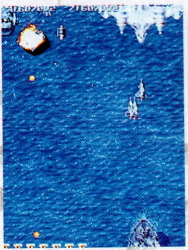
中盤を過ぎたあたりでLA7が出現するが、これはボム大量回収のチャンス。張り付いてクイックを狙っていこう。注意すべきは、ザコの弾だけだ。



6機目のLA7はLG3と出現がかぶる。ボムを使うと楽。

「隠しボーナス」のところで説明した通り、LA7のクイック数に応じてLA2が出現する。出現タイミングは、戦艦のシーンが終わった後、ザコたちに混じって「WARNING」表示の直前に出現する。

右上、左上の順にクイックで破壊するのは簡単だ。ただ、ザコの撃つ弾にだけは注意してほしい。



1機目を破壊したら、すぐに左上からのLA2に備えよう。

ボス

連続写真で詳しく説明しているので、そちらを参照してほしい。

第1形態は、画面下端にいれば楽にかわせる攻撃ばかり。そして、第2形態の写真6でボムを1発使えば、難しい避けも必要なくボスを破壊できる。道中のLA7がたくさんボムを出してくれるので、ボムには余裕があるはずだ。

ボムを節約するなら、本体の弾が「狙う→挟む→狙う→挟む」の順に撃つことを覚え、写真5の攻撃や、シャッター砲台×2の真下連射弾との混合攻撃に備えること。



1：最初の攻撃は、最後の中央の弾だけをかわせばいい。



2：画面下で待ちかまえ、撃たれたら自機1機分横へ。



3：シャッター砲の弾は、自機を狙わないタイプの全方位8方向弾。ボスの正面に位置し、シャッター砲が開いたら、そちら寄りに少し動けばいいだけ。



4：ボスの扇状弾とザコの混合攻撃。ザコの弾は遅く、ボスの撃つ弾も弾間が広いので問題ないはず。



5：第2形態。弾の並びに逆らわず、落ち着いてかわすこと。画面下部で第2形態にしてしまった場合は、危ないのでボムを使ってしまおう。



6：正面で撃ち込み、攻撃が見えたら「ボム＋接近して撃ち込み」で一気に破壊してしまおう。

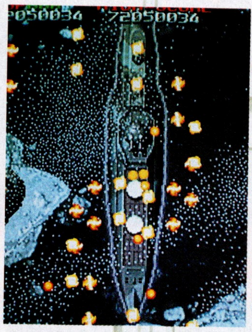
ROUND5
高等教練
Level 45

隠しボーナス

●MA3が弾を撃つ前に壊すとクイックショット。このクイックショットをすべて取るとミクラスが出現する。
●1匹目のミクラスのすぐ下、左の写真の位置にしばらく重なっているとミクラス出現。


1匹目の下あたり、流氷のすぐ下に重なっていると、海からミクラスが上陸！

LG4



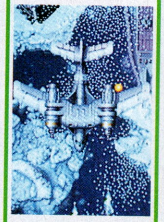
●LG4の小型砲塔をすべて破壊してから本体を破壊するとフェアリーが出現する。
●ミクラスを1匹以上殺している場合、2回目のLG4登場ポイントでのLG4の出現数が2隻に増える。
●ミクラスを2匹以上殺している場合、3回目のLG4登場ポイントでのLG4の出現数が3隻に増える。
●MG3が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。
●LA2が弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。
●ボスの右下、左の写真の位置にしばらく重なっているとミクラスが出現。

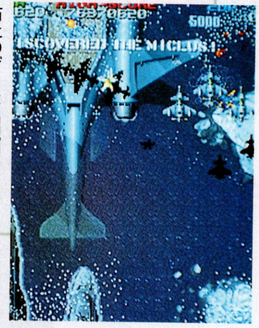
MA3

2000点→2万点

MG3

5000点→5万点

LA2

1000点→1万点


右上のザコは出現即破壊。左上からのは少し上に誘導しながらミクラスを出す。

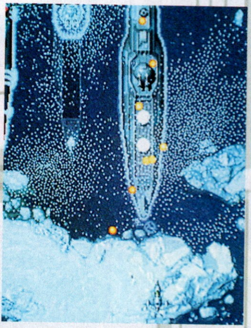
●ボスの小シャッター砲を2つ同時に破壊すると10万点。
●ボスの中シャッター砲を2つ同時に破壊すると10万点。

フェアリーからボムを回収せよ！

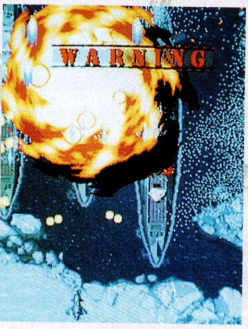
流氷漂う極寒の海が舞台。このラウンドの最大のポイントはいかに潜水艦（LG4）をうまく処理できるかにかかっている。

スタート直後のMA3は、「左、右、中、右、左」の順に出現する。出現即破壊が基本だが、画面下から次々と出現するホバー戦車には十分注意すること。あまり画面上部に上がらず、ホバー戦車に対して直線的に動かないことが大切。

左上から出現する5機目（最後）のMA6を破壊したら、その勲章だけ回収して潜水艦の正面へ。ミクラスは後回し。潜水艦の基本的対処法については左の連続写真を参考にしてほしい。


シャッター砲の全方位弾に備え、潜水艦の真正面、画面下端で待ちかまえる。フェアリーを狙うなら、艦橋にあまりダメージを与えないように。


艦橋部から一定間隔で撃ってくる狙い弾に注意しつつシャッターが開いたら撃ち込みを開始。少し横にずれて全方位弾をかわす。



複数並んでいるシーンは、中央付近にボムを落とせば楽にフェアリーを出せる。

潜水艦の対処に慣れてきたら、厳しい実戦ステージのためにボムの補充を考えていきたい。

フェアリーを出現させるためには、艦橋（本体）を破壊する前に小型砲塔（艦橋の前部に2つ、後部に1つ）を破壊しておかなければならない。

前部のシャッター砲台が開くまでは、なるべく艦橋にダメージを与えないように正面で待ち、シャッター砲が開いたら撃ち込み開始。

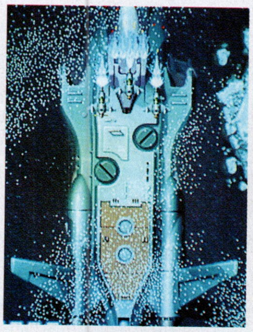
シャッター砲が壊れたら撃ち込みを止め、後部の砲塔を破壊した後に艦橋（本体）を破壊しよう。

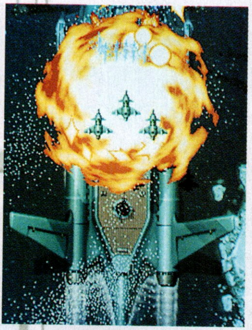
後半の潜水艦×2 or 3のシーンは1隻目をだけ前述のようにかわし、2隻目のばらまきに合わせてボムを発射する。ボムの爆風で敵弾を消しつつ、小型砲塔の破壊を狙うのだ。裏側に回り込むのは難しいので、裏の砲塔にも爆風がかかるように落とすこと。

ボス

クリア重視なら、ボムを1発使った、弾避けの必要ない超安定パターンがオススメ。

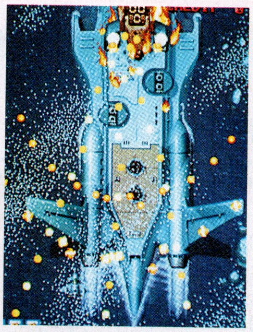
出現と同時に重なって撃ち込むだけで、第1形態はあっさり終了。


出現と同時に重なって撃ち込めば、弾を撃たれることなく第1形態は終了。


第2形態になったらボム＋撃ち込みで終了。弾避けいらずの超安定パターンだ。

第2形態になったら、弾を撃たれる前にボムを撃ち、そのまま重なって撃ち込んで終了。

ボムを節約したい場合は、本体から放射状にばらまかれる弾と3WAY連射弾、シャッター砲台からの真下への連射弾を避けなければならない。放射弾は「狙う」「挟む」を交互に繰り返しているだけだが、3WAYとの混合攻撃になると非常に厳しい。混合攻撃がきたと思ったら無理せずボムを使おう。


第2形態は派手にばらまくが、じつは「狙い」と「挟み」を交互に撃っているだけ。とはいえ、3WAY連射弾との混合攻撃はかなりヤバイ。ボムでしょう。



アミューズメントマシンショー'98 リポート

3on3バトル「サイキック・アライアンス」デモ大会

決勝大会当日、ゲーメスト杯本選に負けじと展開されるアトラクションが、3on3バトル「サイキック・アライアンス」だ。そこで、当日のアライアンス本選に先がけて、先日行われたAMショー'98において、タイトーブースで連日デモンストレーションを実施した。チーム戦ということで、いかにチームワークを駆使して闘いに挑むかが勝利のカギを握ってくる。

先鋒に一番強いプレイヤーを配置し、序盤のペースを握ってそのままストレート勝ちするチームもいれば、先に2本取られながらも、大将が意地で3本巻き返すチームもいたりと、試合はいずれも白熱のバトルが繰り広げられた。相手チームの動きを分析し、プレイヤーにアドバイスを送る光景なんかは、まさしくチーム戦ならではの醍醐味だ。

さて、先日締め切られたアライアンスの募集は何と150通以上。**ここから16チームを書類選考するわけだが、当日は単に対戦で競い合うだけでなく、対戦以外のいろんな試練を課すことによって、優勝チームを決める予定だ。**ひょっとしたら、プレイ以外の実力を試されることになるかも…。

さぁ、謎めくアライアンス本選。気になるルールについては次号にて発表予定。お楽しみに!



本誌連載でおなじみの、超新星コンビ・田渕健康&こーじ山下もゲスト解説として参加した。



最終日に優勝したのは、レジーナ・バーンなど、炎使いのキャラで構成された「焼きもの」チーム!チーム名もなかなか凝ってるのがいいね。

新声社が贈る自信のラインナップ!

ゲーメスト杯必需アイテム

ゲーメストビデオ　No.45

サイキックフォース2012

10月30日発売予定　定価5800円+税

NOW PRINTING

ゲーメスト杯を間近に控え、緊急発売!本誌・ムックともに活躍中の神保町新生サイキックライター部隊が、初心者向けの基本解説からキャラ別攻略、連続技紹介と入魂のプレイを敢行!決勝大会へ向けての最終調整のためにも、もってこいだ。

さらに、ナレーターにはキース、ゲイツ役の津久井教生氏と、ウォン、バーン役の真殿光昭氏を起用。前作のビデオ同様、オモシロ企画も充実させているぞ!

只今、絶賛予約受付中だ!

ゲーメストムック　Vol.154

サイキックフォース2012

好評発売中　定価1380円+税



先日行われた東京ゲームショーにて、新世代ハード機としてウワサのドリームキャスト対応ソフトとして発売が決定した「サイキックフォース2012」。ファンには朗報の完全移植ということもあり、業務用のみならず家庭用でも大いに役立ちそうなのがこのムックだ。

こちらもビデオ同様、決勝大会の会場でも発売する予定なので、「まだ買ってない」という人がいたら、この機会にぜひ!

大会に関するお問い合わせ先

株式会社タイトー　営業推進課
「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局
TEL 03(3222)4840
FAX 03(5213)7459まで

(ただし、月〜金の、10:00〜17:00に限ります。この時間以外は対応できませんので、あらかじめご了承ください)

※コスプレの参加は基本的にOKです。
ただし、会場内にも一応更衣室がありますが、大変な混雑が予想されるため、事前に着用しての来場をオススメします。

第17回
ゲーメスト杯争奪



決戦まで、
あと1カ月…すべての謎が解きあかされる

サイキックフォース2012 全国大会

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

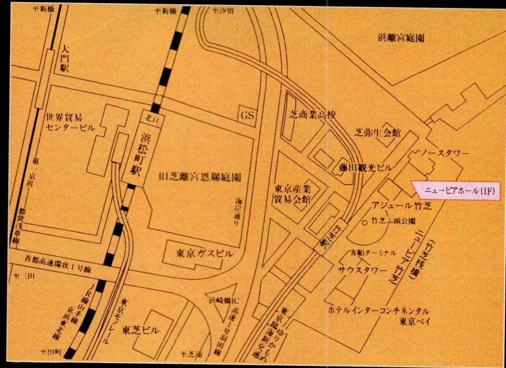
■開催日 11月15日(日)

■会場 竹芝ニューピアホール

(JR浜松町駅より、徒歩5分)

■主催:(株)新声社ゲーメスト
■共催:(株)タイトー

会場までの案内図



決勝大会エントリーキャラ分布発表! どのキャラがこの決戦を制するのか?

真夏の激闘…約1カ月にわたり、全国各地のゲームセンターにて行われた、サイキックフォース2012予選大会。苦しい闘いを制し、11月15日(日)の決勝大会への出場代表権を獲得した選手たちも、今や最終決戦へ向けて、日夜対戦に励んでいることに違いない。

そんな選手たちが一番気になっているのが、ズバリ**「ゲーメスト杯出場選手の、使用キャラの分布」**だろう。己のキャラ性能を知る以上に、相手キャラ対策がいかに重要かということを、出場選手たちはよく知っているはずだ。

そこで、まずは右の一覧表を見てもらいたい。

これは「決勝大会に出場する選手の、使用キャラの分布」を示したものだ(ちなみに前号では〝完全版を掲載〟と書いたが、予選開催店舗の都合による諸般の事情から、とりあえず9月16日現在までの集計分までとさせていただくことをご了承ください)。

その結果、輝くエントリー第1位に選ばれたのが、ご存じ**ウォン社長**だ。戒めの洗礼を駆使し、完全な世界で時を支配する社長…。ゲームの世界だけでなく、まさにこのゲーメスト杯自体もその手に掌握しようと言わんばかりに…。

2位は、前回の集計では1位だったエミリオ。人気度は抜群で、こちらもウォンに負けじと、エントリーが多い。

そして3位はキース、4位はバーンと、タイムリリースキャラがいずれも上位を占める結果となった。この4キャラは、いずれも予選大会でも使用率の高かったキャラだけに、この結果も妥当といったところか…。

他のキャラは、ほぼ横一線といってもいいだろう。若干マイトが頭ひとつ抜けているといった感じだが、極端に少ないというキャラもいない。一部では、キャラ差を指摘するプレイヤーも多いが、この結果を見る限り、一概にどのキャラが強いと決めつけるのは早計な気がしないでもない。

結論をいえば、全13キャラ、どのキャラもまんべんなくエントリーされており、自キャラも含めて、全方位的に対策を強いられることになりそうだ。

まぁ、これでこそ、決勝大会の名にふさわしいというもの。苦手なキャラを1人でもなくして、さらなる対戦の精進を切に望みたい。



1位はウォン社長だ!

ゲーメスト杯決勝大会エントリーキャラの分布

1位	ウォン	31人
2位	エミリオ	29人
3位	キース	21人
4位	バーン	17人
5位	マイト	15人
6位	ウェンディー	12人
7位	ゲイツ	11人
8位	刹那、パティ、カルロ	10人
9位	ガデス	8人
10位	レジーナ	6人

※9月16日現在調べ。全国の予選開催店舗、190店からの集計結果です。店舗の皆様、ご協力ありがとうございました。

対戦ホットギミック快楽天™

ジャンメスト役激希望!!



いやーッ!! 熱い漢たちの技と業のぶつかり合いも捨てがたいが、やっぱり「快楽天」の3文字が入るからには、ギャルがメインだ!! 今回はみんなが気になる新たな3人のギャルを徹底紹介していくッスよ!!

担当：スー（X指定番長★組）
長崎奉行MAXIMUM

も、もうすぐだ…もうすぐ…

それにしても『対戦ホットギミック快楽天』の超豪華作家陣が織りなす素敵なギャルたちはどうだい?、キミたちの情欲を隆起させ、しかるのち反芻してやまない、26万色で彩られている、ステキの一言ではいい表せない、超美麗グラフィックから目が離せず…と「こんなトコ読んでられっか！」つーのは、仕方がないこというか必然。

先日、東京ビッグサイトで開催されたAMショーで、初めてホットギミック快楽天が出展されたが、このAMショーバージョンは、メーカー側の「ショー段階でギャルたちの入魂CGを白日の下にさらすわけにはいかねーぜ!!」的な心優しい配慮のためか、非常に残念ながら対CPUプレイを堪能することができなかった。

まぁ、それはそれで、楽しく通信筐体にてジャンファイターたちの饗宴に身を投じていたワケだが、「オレのリー棒が男の全身タイツで満ぞっきーなんぞするワケねーだろっ」って な感じで、会場を飛び出し家に直帰。快楽天本誌で、気を紛らわせたのはいうまでもない…。

そんなワケで、このホットギミック快楽天もそろそろ稼働間近！「俺らのリー棒も、もーガマンの限界待ちきれネッス！」という、ムヒスな若人諸君は、以前紹介された、お3ギャルたちも出演している「快楽天」「快楽天星組（左ページ参照）を買って、オレのようにはやる情欲を満足させつつ（なにが!?）、機が熟すのを待つのもいいってもんよ。

CHARACTER FILE④ 黒魔術を操る謎の少女 芽亜（めあ） Mare



魔方陣が描かれた体操着ってナンですか!? 女子高生らしい控えめなポーズがナイスですな。



今どきの女子高生は黒の下着もOKらしいですわよ奥さん。不思議な魅力にまいっちんぐ！



深黒のセーラー服に漆黒の髪、そして吸い込まれそうな黒い瞳が魅力的な、黒づくめの美少女、芽亜ちゃん17歳だ。

本誌のほうでは、その少女マンガちっくな外見とはうらはらに、キツそうな印象を受ける芽亜チャンだが、ゲーム上では、その芽亜チャンをお仕置きできるともあれば、イヤがおうにも盛り上がっちゃうってもんだ！むしろ俺としては、芽亜ちゃんからの逆お仕置きも希望したい！

PROFILE

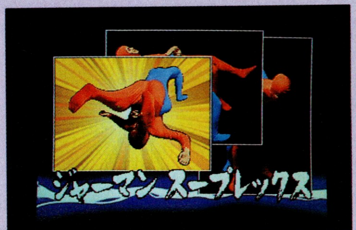
年齢／17歳
職業／女子高生
作者／森永みるく
出典／メア（快楽天　連載中）
声優／麻見順子

あの2人今はいずこへ…



前作が登場してから、はや1年の月日が経とうとしている我らがホトギミ。遂に続編も製作され、プレイヤーの圧倒的な支持を得るまでに至った同シリーズだが、今日の繁栄を語るうえで、忘れてならない存在が…。

そう、前作の対戦モードで異様なまでの存在感とインパクトを残した、ジャンレッドとジャンブルーの2人。彼らが編み出した「辱め固め」は、今作にも見事に継承されている。読んでたら連絡くれ。



斬新なアイデアだった、前作の対戦モード。嗚呼、ジャンレッド&ジャパンはいずこへ…

P.S.MESSAGE Ⓢ 久しぶりにGAMESTを買いました。編集後記を見たら借金さんはやめてしまうのですか？そうだとしたら、少し残念です。／神奈川県　太田善行君　◆うんそうだね、非常に残念です。しかし、彼は新たなる可能性に向けて旅立ったのでした。業界は同じだから、また会えるかもよ！（毛玉）

ホトギミ快楽天
TOPICS

●「快楽天星組」とは!?

ある日編集のこーじが言った。「スーさん快楽天星組って持ってます!?」フッ…甘いなこーじ。「こんなオレが星組を購読しつつ愛読していないワケがなかっちゃん！」ということで、今回本文中に数回登場する「快楽天星組」とは何か!?みんなにお教えしたい…ってゆーかさせれ。

快楽天星組は、快楽天の別冊。いわゆる増刊号だ。当然快楽天同様「エロマン」もとい成人漫画誌だ。基本的に「快楽天でお休みしている作家さんがいるな～…っていうか、フザケンな金返せ！」なんて思っていると、こちらで執筆なさっている場合が多いから、当然こちらも買わなければならなくなるっていう、世間の仕組みであり寸法だ。

また快楽天誌上で、突如彗星のごとく現れた大型新人「OKAMA」氏のエキセントリックでファンタスティックなキャラクターが表紙を飾り、コンビニや書店で、レジに持っていってもあまり周りを気にしなくてイイのがポインツだ。わりと発売日が不定期なので買い逃すなよ！

連絡ちょーだい！ワニマガジンさん



左が「快楽天星組」だ。こちらのほうからも、たくさんの女の子が登場。チェックしておいてね！

●基板1枚で対戦可能

よおオレオレ。ホトギミ快楽天ジャンアメリカ担当の長崎奉行、またの名を田渕健康だ。ここで唐突にお知らせがある。このゲームでは「対戦」が楽しめるわけだが、当然のごとく筐体が2台必要となってくる。しかし基板のほうは1枚あれば対戦はOKなので、まだ対戦台にしてないお店は、早速対戦台にしてインカムアップを計りましょう！…って俺は彩京の営業かい。

次回もギャル3人登場！
12/15号(11/15発売号)
掲載予定だ！
お楽しみに！

CHARACTER FILE⑤

ダイナマイトバディの社長秘書

黒田美樹（くろだみき）
Miki Kuroda



いや～っ!!どーですか!?社長この乳は!?しかも、この恥じらいの表情がたまりませんな!!ええ。



ハ、ハンコ～ッ！ハンコはヤバいっしょ。ハンコは。何が「済」なのかも気になるところですな。



2番手は、いつか社長になったら、こんな美人秘書さんにお願いしたい(何を!?)黒田美樹さんだ！絶賛発売中「快楽天星組～VOL.4」に、いのうえたくや先生の特製ピンナップも描き下ろされているので、情欲の矛先にしてしまおう！　先生自身も、「デカすぎ」とか「やりすぎたかな」と、ときどき思われているらしいが、全国1億5千万の巨乳大好きッ子のミンナはオールOKだよな！のろ田のろみチャンと勝負させてみてえ～っ！

PROFILE
年齢／24歳
職業／社長秘書
作者／いのうえたくや
出典／「THRILL」シリーズ
（快楽天星組 連載中）
声優／勝生真沙子

CHARACTER FILE⑥

恋するボクシング部の少女

小犬原繭（こいぬばらまゆ）
Mayou Koinubara



う～ん。この「だっちゅーの」ポオズがいいっすね！あ～っ、はさんでみたいっ！(何をだ)



なぜ繭チャンは縛られているんスか!?それは置いといて「ピロッ」とやりたいね「ピロッ」と。



チョット自虐的な女の子を描かせれば、天下一品の久我山リカコ先生が、快楽天星組で好評連載中の作品「プライマル」。そこでなぜかヘッドギアをかぶって登場の女の子小犬原繭16歳だっ！

本編では、繭チャンの強烈で濃厚なエッチシーンが展開されていたが、ゲーム上では繭チャンにどのようなお仕置きが繰り広げられるのかに大注目だ。先生特有の軽いタッチラインがCGでも再現されてるんで、おっちゃん困ってまうな－！

PROFILE
年齢／16歳
職業／ミッション系スクールの生徒
作者／久我山リカコ
出典／「プライマル」
（快楽天星組　掲載）
声優／折笠愛

このコーナーでは素朴な疑問・質問、ゲーメストやゲームに関するご意見・ご要望などなどを大幅に募集してます！投稿方法はゲーメストのアンケートハガキや官製ハガキにコメントを書いて、新声社ゲーメスト編集部「P.S.」係宛に送るだけ。締め切りなし、随時受け付け中!!



精鋭ぞろいのゲーメストコレクション
君はもう手に入れた？
スプリガン
THE MOVIE
トレーディングカード
原作:たかしげ宙・皆川亮二 総監修:大友克洋 監督:川崎博嗣
ヤツがトレカになってやってくる！
御神苗優、ジャン・ジャックモンドを始めとする強烈なキャラクター！映画ならではのアクションシーン！リアリティ溢れる兵器！忘れられない名場面！
これらを一挙に収録する！
10月15日 発売予定
1パック(10枚入り)・・・・・・・・343円(税抜)
1BOX(15パック入り)・・・5145円(税抜)
©1998たかしげ宙・皆川亮二／小学館・バンダイビジュアル・TBS・東宝
彩京
ホットギミック快楽天も収録！
©PSIKYO
トレーディングカード
全117種類(スペシャルカード9枚、ノーマルカード108枚)
好評発売中！
1パック(10枚入り)・・・・・・・・・・343円(税抜)
1BOX(15パック入り)・・・5145円(税抜)
スーパーリアル麻雀
トレーディングカードPart.2
全100種類(スペシャルカード5枚、ノーマルカード95枚)
美少女、ご覧あれ♥
スーパーリアル麻雀シリーズ』キャラクターデザインの田中 良先生、PS用ソフト『センチメンタルジャーニー』キャラクターデザインのこごまひ先生など、多彩な顔ぶれです。
好評発売中！
1パック(10枚入り)・・・・・・・・・・314円(税抜)
1BOX(15パック入り)・・・4710円(税抜)
©SETA CORPORATION
ファイナルロマンス4 トレーディングカード
全116種類
スペシャルカード10枚
ノーマルカード106枚
1パック(10枚入り)・・・・・・・・・・・・・・314円(税抜)
1BOX(15パック入り)・・・・・・・・・・・・4710円(税抜)
好評発売中！
©1998 VIDEO SYSTEM
SNK トレーディングカードROUND1
全135種類
スペシャルカード9枚
ノーマルカード126枚
1パック(10枚入り)・・・・・・・・・・・・・・314円(税抜)
1BOX(15パック入り)・・・・・・・・・・・・4710円(税抜)
好評発売中！
©SNK 1993.1996.1997
タイトーユニバース トレーディングカードPart.1
全99種類
スペシャルカード9枚
ノーマルカード90枚
1パック(10枚入り)・・・・・・・・・・・・・314円(税抜)
1BOX(15パック入り)・・・・・・・・・・・4710円(税抜)
好評発売中！
©TAITO CORP.
お求めは、全国書店、玩具店、カード専門店、又はマルゲ屋でどうぞ。
発売迫る！注目のポスターセレクションシリーズ
スプリガン
業務用景品
ポスターセレクション
10月下旬 発売予定
©たかしげ宙・皆川亮二／小学館／少年サンデーコミックスより
NEO・GEOギャルズ ポスターセレクション
Part.2
業務用景品
全10種類 クリアポスター1種 ノーマルポスター9種
作家リスト
NO.1「色」横田 守(クリアポスター)
NO.2「ナコルル」あきよしよしあき
NO.3「キング」花屋敷ぼたん
NO.4「ナコルル」梁生ほずみ
NO.5「ナコルル&シャルロット」織倉まこと
NO.6「不知火 舞」大張正己
NO.7「シャルロット」島本和彦
NO.8「ユリ・サカザキ」下北沢鈴成
NO.9「ブルー・マリー」たかしあきら
NO.10「キング&藤堂香澄」矢野たくみ
©SNK 1992,1993,1994,1996,1997
業務用景品
水谷とおる オリジナルポスターセレクション
～Four Seasons～
全13種類
クリアポスター1種・ノーマルポスター12種
©TOHRU MIZUTANI
※改良のため、仕様は予告なく変更になることがあります。ご了承ください。★上記の商品は業務用景品です。全国有名アミューズメント及びマルゲ屋にてお求め下さい。
新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329
GAMEST

ゲーメストがつくるゲーム業界誌

月刊 ゲームジャーナル 創刊

ゲーム業界はどう動く?ヒット作はどれだ!売れる方程式は?ゲーメストプロデューサー猿渡雅史、元Beep MEGADRIVE編集長 川口洋司、元ファミマガ編集長 山本直人の3人がプロの視点で総力編集。ゲーム業界御用達本!

創刊特集

ドリームキャストで業界は元気になるのか!?



定期購読者求む!

●このゲームに注目!
翌月、翌々月に発売予定のヒットしそうなタイトルをクローズアップ。その理由を解説し、ヒット商品を予想します。

●ビジネス・インフォメーション
ハードメーカー編、ソフトメーカー編で構成。各社のその月の動向をレポートし、新聞記事、人事、イベント、ヒット商品など様々な情報を紹介していきます。

●ゲームインデックス
翌々月発売予定のゲームガイド。毎号60～70タイトルを掲載します。ゲームに特化した要素ではなく、商材として特出しているか否かを示す「内容ポイント」をはじめ、「市場性データ」、「販売促進データ」etc.の評価付き。

●グッズ・ブック&イベントインデックス

●販促・宣伝関連
- ゲームメーカー提供の番組&CMガイド
- ケーススタディ「広告と販売促進」

●流通現場レポート
- レポート 売れているショップの売れている理由
- 最新流通事情

●ヒット分析
- 売れている商品の売れている理由
- キャラクターグッズ売れ筋情報

●メーカー動向
- インタビュー トップは語る

●トレンド&マクロ情報
- エンタティンメント流行最前線
- ゲームビジネスを読む

●ゲーム関連情報
- 携帯ゲームインフォメーション

●FAXサービス
ほか

※ゲームジャーナルは定期購読専門雑誌です。一般書店では販売いたしておりません。

ゲームジャーナルをお読みいただくには

ゲームジャーナルは年間の定期購読者様にのみお送りする情報誌です。一般書店ではご購入いただけません(一部、専門店を除く)。また、今回本誌創刊に当たりまして、様々な特典を用意しております。皆様、ぜひともこの機会にお申し込み下さい。

●年間購読料:15,000円(税込)。送料は不要です。
●お申し込み方法
別紙の申込書にご記入いただき、下記番号までお送り下さい。また、お手元に申込書がない場合なども下記番号までお問合わせ下さい。

お問合わせ先は **TEL:03-3293-9321 FAX:03-3293-9329**

定期購読をお申込の方に3大特典
●お申し込み先着3,000名様には、保存に最適な特製オリジナルバインダーを進呈!
●創刊号より3号までは無料とさせていただきます。
●週間ファックスサービスにて、最新情報をお届けいたします!

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 GAMEST


アスラ斬魔伝
SAMURAI SPIRITS 2
TM
新登場
ASRA
The Future Is Now
SNK
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう! “ネオジオポケット” の最新情報も満載! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間]9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。
HYPER NEOGEO64
©SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。


魂(スピリッツ)を取りもどせ。
ASRA


CAPCOM
B L A S
燃やせ!ロボ魂!!
●河森正治×カプコン!!
&スタジオぬえ
大ヒットアニメ「超時空要塞マクロス」シリーズの河森正治氏&スタジオぬえと
カプコンの超強力タッグが誕生！ いま、ここに究極のロボット伝説が始まる。


T O F F
超鋼戦紀
キカイオー
TM





GAMEST
November 1998 11.15 No.238
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成10年11月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第13巻第29号通巻238号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8835 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-9321
定価510円 本体486円 送料140円



雑誌22443—11/15 ©1998 SHINSEISHA Printed in Japan T1122443110517